
BARBIE: A BONECA EM VIDEOGAME
Cr$ 3.200,00
VideoGame
GANHE
Três mountain bike,
elegendo "O VIDEOGAME DO ANO"
SIGLA
EDITORA
Manaus, Boa Vista, Ji-Paraná e Macapá (Via Aérea) Cr$ 4.160,00 - Ano 2 - Número 11
The Addams Family
O game chega
junto com o filme.
Ajude Gomez
a salvar sua
família
maluca
Bazuca Super Scope
LAS VEGAS
As novidades da feira
americana de videogame
TOM e JERRY
Os dois
eternos
inimigos
lutam
agora
na tela
DECAPATTACK
Perca a cabeça
com esse Mega Drive
CASTLE OF ILLUSION
Mickey enfrenta
Mizrabel em
Game Gear
RASTAN
Um bárbaro
guerreiro no seu
Master System
SIMPSONS II
O endiabrado
Bart se aventura
pelo mundo
THE SIMPSONS
BART VS. THE WORLD

FRANCHISING

"UM SUCESSO EMPRESARIAL. A SUPER GAMES DEVERÁ SE MULTIPLICAR EM POUCO TEMPO"
JORNAL DA TARDE 27 / 08 / 91

"PARA QUEM QUER ABRIR UM BOM NEGÓCIO. UM DOS QUE MAIS CRESCEU EM 91 E PROMETE CONTINUAR COM BOA PERFORMANCE EM 1992"
REVISTA EXAME 08/ 01/ 92

"ONDE INVESTIR SEM CAIR DO BURRO"
REVISTA EXAME 08/01/ 92

"MÁQUINA DE FAZER DINHEIRO"
O ESTADO DE SÃO PAULO 22 / 08 / 91

SUPER GAMES

S.PAULO • BRASÍLIA • BELÉM • MACEIÓ • LONDRINA • MARINGÁ • PETROLINA

COMO VOCÊ DEVE FAZER PARA TER UM NEGÓCIO ATUAL, VIBRANTE E LUCRATIVO:

1 PARA VOCÊ MONTAR UMA LOJA SUPER GAMES BASTA UMA ÁREA DE NO MÍNIMO 25 M² E UM INVESTIMENTO ADICIONAL DE APENAS US$ 4.500,00

2 O RETORNO RÁPIDO DO INVESTIMENTO, ESTIMADO EM MENOS DE UM ANO, E MODERNAS TÉCNICAS DE CONTROLE E GERENCIAMENTO PERMITIRÃO A VOCÊ MONTAR UMA REDE DE LOJAS SUPER GAMES EM POUCO TEMPO.

3 ENTRE EM CONTATO CONOSCO E VEJA PORQUE A SUPER GAMES VAI AJUDAR VOCÊ A SER BEM SUCEDIDO.

4 VOCÊ E A SUPER GAMES- UMA PARCERIA DE SUCESSO.

FRANCAP S.A. SISTEMAS DE FRANCHISE - RUA SEN. PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233 SÃO PAULO - SP -TEL: (011) 825•4840/ 826•5002/ 66•7943 - FAX: (011) 66•4777



INDEX

22 SUPER NINTENDO

Saiba como ajudar a nave R-9 a salvar a Terra da invasão do Império Bydo, em Super R-Type.

25 NINTENDO

Todas as dicas para ajudar Bart a derrotar Montgomery no mais novo game dos Simpsons. E ainda Tom e Jerry e Barbie.

39 GAME BOY

Gomez, Mortícia, e Mãozinha saem das telas de cinema e TV para invadir o mundo dos games. Confira em A Família Adams!

Algumas semanas atrás, 20 cinemas (só na cidade de São Paulo) exibiam o filme A Família Adams. Enquanto isso, na redação da **VIDEOGAME** a mesma família Adams dava "trabalho" à equipe de jogadores para descobrir todos os mistérios desse superlançamento para Game Boy. Realmente as "softhouse" (empresas que fazem os cartuchos) estão trabalhando rápido. E também sua revista **VIDEOGAME** para que você veja o filme e — já — vá para casa jogar o game com os mesmos personagens, sabendo todas as dicas.

Também com toda rapidez **VIDEOGAME** já está mostrando nessa edição o novo game dos Simpsons (pág. 32), com o endiabrado Bart agora fazendo suas travessuras por todo o mundo. Um cartucho recém-lançado nos EUA. Aliás, novidades foi só o que viu o Enviado Especial da revista **VIDEOGAME**, Mário Fittipaldi, na maior feira de videogame, a WCES, que aconteceu no início desse ano em Las Vegas, EUA, e conta tudo que viu a partir da página 59.

E como muitas leitoras escreveram reclamando dos jogos "para elas", **VIDEOGAME** descobriu e já publica nesta edição um game com a Barbie (pág. 25), também recentemente lançado nos EUA e já disponível no Brasil. Isso sem falar, e para ambos os sexos, no Tom e Jerry, Rastan, Decapattack... entre muitos outros jogos.

Roberto Araújo

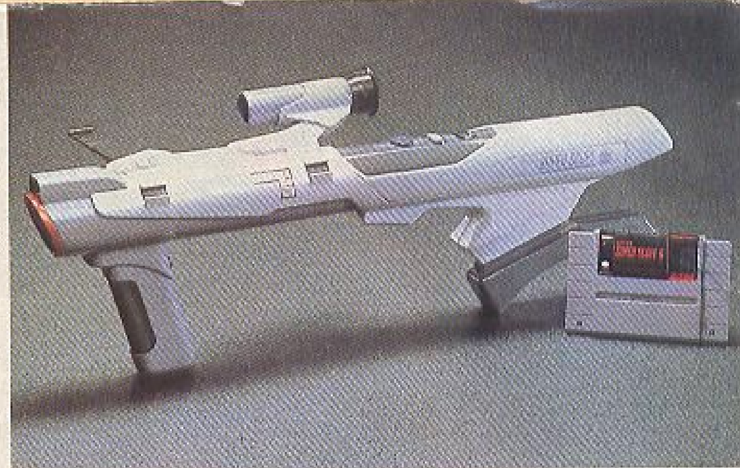
48 MEGA DRIVE

Saiba como ajudar Chuck a se tornar um ser humano em Decapattack. E ainda, todas as manhas de Mystic Defender.

60 FEIRA

Videogame esteve na mais sensacional feira dos EUA. Confira os últimos lançamentos do mundo dos games.

CAPA - Criação: PAULO AFFONSO SOARES.



O Super Scope 6 é para o Nintendo de 16 bits.

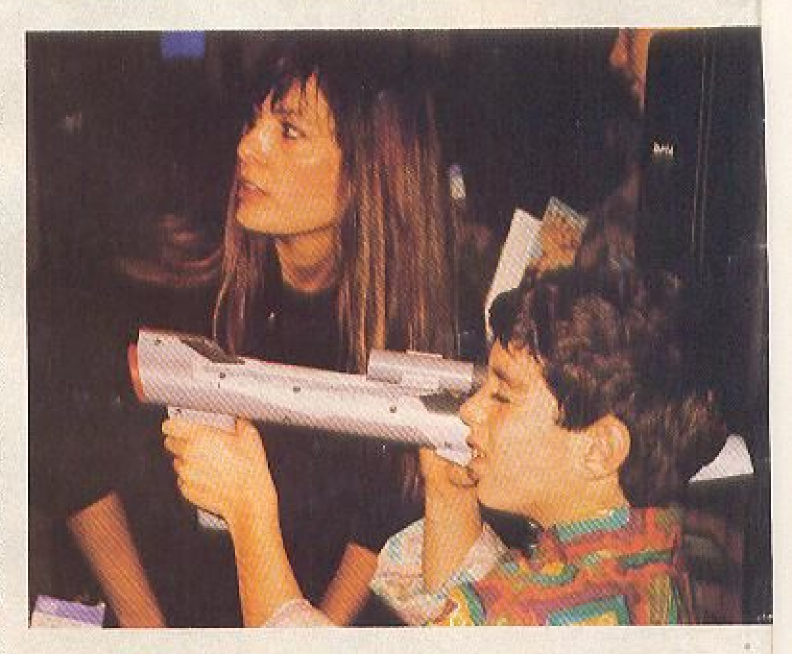
Bazuca com mira laser

A Nintendo of America está lançando, em fevereiro deste ano, o primeiro acessório desenvolvido pela empresa para seu novo console de 16 bits, o Super Nintendo. É o Super Scope 6, uma espécie de "bazuca laser", que pode atingir alvos na tela em jogos especialmente desenvolvidos.

Embora use o mesmo princípio das famosas pistolas disponíveis para os consoles de 8 bits (Nintendo e Master System), o Super Scope 6 é muito mais sofisticado. A primeira diferença é no tamanho: o acessório parece mesmo uma bazuca, que é apoiada no ombro do "atirador". Outro detalhe interessante é o sistema de mira, por tecnologia de raios infravermelhos: olhando-se no visor telescópico do acessório, o objeto a ser atingido na tela é mirado por um ponto vermelho, bastante preciso. Aí é só atirar e conferir a pontaria. A bazuca é bastante leve e fácil de ser operada.

Outra surpresa interessante no sistema é o som do disparo. Graças ao sofisticado sistema de som do Super Nintendo, capaz de reproduzir em estéreo e com efeito eco, a sensação de realidade é muito grande.

Todas essas qualidades transformam o Super Scope 6 num acessório muito interessante e gostoso de ser jogado. Por enquanto, existem seis jogos desenvolvidos para ele, que vêm em um único cartucho que acompanha a bazuca. Três deles fazem parte da série Blastris: Blastris A, um jogo de tiro para dois jogadores, Blastris B, que é um jogo do tipo Tetris, mas acionados com a bazuca e Zap-A-Mole. Os outros três jogos são da série Lazerblazer, que simulam uma nave de defesa sendo atacada por outras naves hostis. Os três games desta série apresentam cenários diferentes, nível de dificuldade progressiva e possibilidade de dois jogadores.



Os jogos têm de ser especiais para esse acessório.

Adeus às pilhas

A Naki está lançando no mercado americano uma bateria recarregável para o Game Boy. Com ela, o portátil da Nintendo pode funcionar por até dez horas seguidas, dispensando as pilhas. Há ainda uma bateria menor, que suporta cinco horas de jogo ininterruptas.

O sistema de uso do novo acessório é muito simples: é só retirar a tampa das pilhas e encaixar a bateria no seu lugar. O jogador tem a sensação de que não há nada de diferente no aparelho, que continua leve. Para recarregar a bateria é só deixá-la por algumas horas no recarregador, ligado à tomada.

Já para quem acha que as cinco horas da bateria menor não são suficientes para terminar o cartucho que está no portátil, o melhor é jogar com a bateria ligada ao recarregador e com o recarregador ligado à tomada. Assim você pode jogar utilizando a energia elétrica.



A bateria da Naki é recarregável e pode funcionar por até 10 horas seguidas.



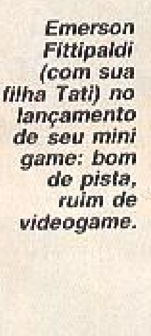
Emerson em game

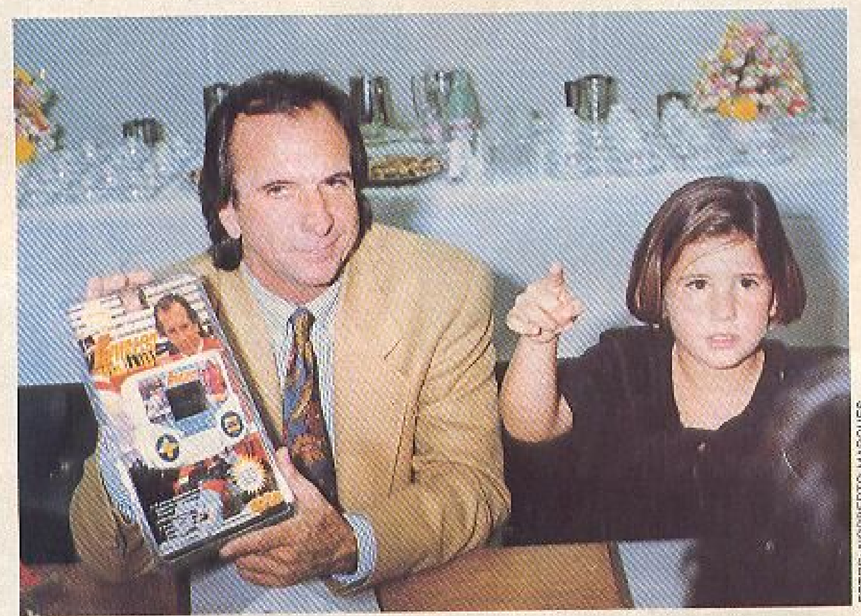
A Tec Toy lançou, em dezembro de 1991, o Emerson Fittipaldi Fórmula Indy, um mini game série Master. O mini game reproduz toda uma temporada do campeonato da CART americana (a entidade organizadora), com os dezesseis circuitos que fizeram parte da temporada de 1991 da categoria, entre pistas mistas e ovais, treinos de classificação e até **pit stops** (paradas no boxe). Na ocasião do lançamento, o próprio Emerson esteve presente, e conversou com a imprensa sobre o seu primeiro jogo e também sobre videogame.

Logo no primeiro contato com o mini game, o campeão descobriu que não existem muitas semelhanças entre o Penske (que é o seu atual carro na Fórmula Indy) de verdade e o eletrônico. "Não consegui terminar uma única volta, ainda bem que estou fora de temporada e posso ficar treinando", brincou. Mais familiarizado com o jogo, chegou até a se empolgar, afirmando: "Olha lá, tô quase pegando o Michael!" Emerson se referia a um dos seus rivais, Michael Andretti, o campeão da temporada do ano passado.

Passada a euforia de experimentar seu próprio game, Emerson disse estar muito feliz de poder ter participado do projeto de um jogo com o seu nome. "Videogame estimula o desenvolvimento do raciocínio e a rapidez dos reflexos, e eu acho muito importante que as crianças tenham acesso a esse tipo de atividade. Eu mesmo tenho um console em casa; e sempre jogo com os meus filhos — perco sempre, é lógico. Mas o fato de estar contribuindo para divertir crianças e adolescentes me deixa muito gratificado".

Mário Fittipaldi





Emerson Fittipaldi (com sua filha Tati) no lançamento de seu mini game: bom de pista, ruim de videogame.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

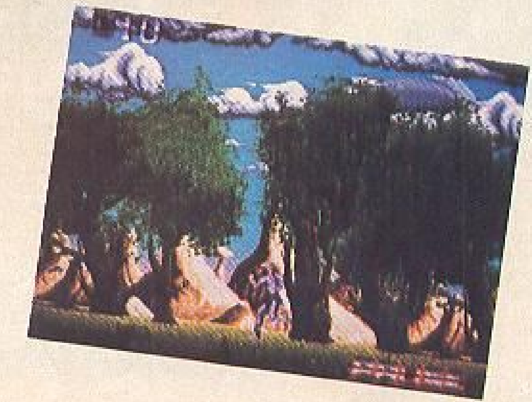
Para ficar de cabelo em pé



O jogo The Shadow of The Beast tem 13 fases e 132 inimigos. Para vencer tudo isso apenas uma vida e nenhum Continue.

Os games Phantasy Star II e o mais recente lançamento da Eletronic Arts, Shadow of The Beast, ambos para Mega Drive, são atualmente o pesadelo dos feras de videogame. Só para se ter uma idéia, para ajudar os gamemaníacos a jogar o Phantasy Star II, a Sega lançou um livro recheado de dicas. O livro revela o roteiro e os mapas do jogo, sendo que muitas vezes o jogador tem de trabalhar mais em cima do mapa do que no próprio cartucho.

Chegar então ao fim de Shadow of The Beast é quase impossível. Este game tem nada mais, nada menos, que 13 fases e 132 inimigos diferentes. Ainda para completar, o jogador só tem uma vida e nenhum **Continue**. Ou seja, a qualquer momento do jogo, perder a única vida significa voltar à primeira tela. Quem se habilita?



NINTENDO OF AMERICA

MÁRIO FITTIPALDI

Estes são os 300 ganhadores dos bonecos infláveis Pixi, da promoção "A revista VIDEOGAME vai levar você à Ilha do Paraíso", edição nº 8. Os vencedores receberão seu prêmio em casa, entregue pelo Correio. Veja se o seu nome está na lista:

Você está aqui?

1) Wandré Pinheiro de Andrade, Cuiabá, MT; **2)** Walter Felizola Soares Vieira, Aracaju, SE; **3)** Vanderlei Marcolino de Sousa Jr., São Vicente, SP; **4)** Vitor Oliveira Retta, Rio de Janeiro, RJ; **5)** Vinicius Lima Magalhães, Rio de Janeiro, RJ; **6)** Vinicius Augusto L. Soares, Brasília, DF; **7)** Vanessa Amorim da Silva, São Vicente, SP; **8)** Valdomiro Pereira dos Santos, Brasília, DF; **9)** Vaclav Soukup Filho, Rio de Janeiro, RJ; **10)** Ticiane Yves Portugal Figueiredo, Brasília, DF; **11)** Tiago Machado, Curitiba, PR; **12)** Tiago Bertran, Campinas, SP; **13)** Thiago Guimarães Barbosa, Belo Horizonte, MG; **14)** Guilherme Arantes, São Paulo, SP; **15)** Daniel Cuba Nishioka, São Paulo, SP; **16)** Sueli Schreiter Santana, Rio de Janeiro, RJ; **17)** Pedro Augusto A. Parga Martins, Rio de Janeiro, RJ; **18)** Afonso Henrique C. de Sales, Porto Alegre, RS; **19)** Alan Roberto Romaniuc, São Roque, SP; **20)** Alberto de Araújo Amorim, Brasília, DF; **21)** Alan Martins Silva, Três Lagoas, MS; **22)** Allan Lourenço Di Fraia, São Paulo, SP; **23)** Alessandra Valéria T. Pires, Rio de Janeiro, RJ; **24)** Alessandro de Cristo Moleta, Imbituva, PR; **25)** Alessandro Magri, São Paulo, SP; **26)** Alessandro Rodrigues Lins, Manaus, AM; **27)** Alexsandro Silveira, São Paulo, SP; **28)** Alex Nilol de Castro Chaves, Mossoró, RN; **29)** Alexandre Farias Aledonio, Fortaleza, CE; **30)** Alexandre Gonçalves Decottignies, Rio de Janeiro, RJ; **31)** Alexandre M. Silva Coelho, Rio de Janeiro, RJ; **32)** Alexandre Schulze, Curitiba, PR; **33)** Alexandre Yukio Koyhoro, Taubaté, SP; **34)** Álvaro Luiz Portugal Figueiredo, Brasília, DF; **35)** Ana Paula A.R.M. Santos, Luziânia, GO; **36)** Ana Paula Pires Figueiredo, Rio de Janeiro, RJ; **37)** Anderley X.M. Abreu, Rio de Janeiro, RJ; **38)** Anderson Corrêa Mussi, Canguçu, RS; **39)** Anderson D. Peixoto, Curvelo, MG; **40)** Anderson F. Kopytowski, Curitiba, PR; **41)** Anderson Taira, Santo André, SP; **42)** André Carneiro de Melo, Rio de Janeiro, RJ; **43)** André C.F. Vidal, Rio de Janeiro, RJ; **44)** André Leão Macedo, Belo Horizonte, MG; **45)** André Luiz de Souza, Rio de Janeiro, RJ; **46)** André Z. Nascimbeni, São Paulo, SP; **47)** Andrigo Bernet, Curitiba, PR; **48)** Antonio Carlos Rodrigues, Osasco, SP; **49)** Artur Mesquita Neto, Belém, PA; **50)** Augusto Muniz Cavalcanti, Brasília, DF; **51)** Aurélio Amocel Junior, Rio de Janeiro, RJ; **52)** Aurélio Marinho Jargas, Curitiba, PR; **53)** Bernardo Augusto Xerez Teixeira, Rio de Janeiro, RJ; **54)** Bernardo Casotti V.A. Paldês, Cachoeiro do Itapemirim, ES; **55)** Breno Duarte Figueiredo, Belo Horizonte, MG; **56)** Bruna Borrelli, Curitiba, PR; **57)** Bruno Assis Rangel, Rio de Janeiro, RJ; **58)** Bruno de O. Berreilho, Rio de Janeiro, RJ; **59)** Bruno H.N. de França, Belém, PA; **60)** Bruno Diniz Motta, Rio de Janeiro, RJ; **61)** Bruno Silva Pessoa, Ceará-Mirins, RN; **62)** Carlos Eduardo Matos Ellery, Campo Grande, MS; **63)** Carlos Henrique Macedo Bara, Juiz de Fora, MG; **64)** Carlos Magno M. da Silva, Itaperuna, RJ; **65)** Carlos Roberto Araújo Filho, Curitiba, PR; **66)** Charles Cigarino de Arruda, Cuiabá, MS; **67)** Christopher Mark Andersen, São Paulo, SP; **68)** Cristian Oliveira Dias, Guaianases, SP; **69)** Cintia Huon Pires dos Reis, Rio de Janeiro, RJ; **70)** Cláudio Gomes da Silva, Rio de Janeiro, RJ; **71)** Cláudio Maurício, Rio de Janeiro, RJ; **72)** Cleber P.F. Fernandes, Vitória, ES; **73)** Clodoaldo Rosa Conceição Júnior, Aracaju, SE; **74)** Cristiano de Oliveira Moreira, Luziânia, GO; **75)** Daniel Agapito de Souza, Brasília, DF; **76)** Daniel Calfa Sant'Anna, Niterói, RJ; **77)** Daniel Eugênio Selomann, Papanduva, SC; **78)** Daniel Guen Natsumeda, Manaus, AM; **79)** Daniel Keis, São Paulo, SP; **80)** Daniel Ayer Quintela, Belo Horizonte, MG; **81)** Daniel Pinheiro Furtado, Belém, PA; **82)** Daniela Ikeda, São Paulo, SP; **83)** Daniela de Barros, Valinhos, SP; **84)** Davi Brito de Almeida, Brasília, DF; **85)** David Vaz Teixeira, Rio de Janeiro, RJ; **86)** Décio Desá Muejes, Rio de Janeiro, RJ; **87)** Diego G. Yanez, Santos, SP; **88)** Diego Gonçalves Bezerra, Rio de Janeiro, RJ; **89)** Diogo José Costa Alves, Recife, PE; **90)** Divaldo Pires, Quatá, SP; **91)** Drumond de Mélo, São Paulo, SP; **92)** Edison José Sanches Neto, Rondonópolis, MT; **93)** Eduardo de Mendonça Paes Barreto, Manaus, AM; **94)** Eduardo M.M. Oliveira, Belém, PA; **95)** Eliseu Tobias Júnior, São Paulo, SP; **96)** Ernane Furtado de Vasconcelos, Ceilândia Sul, DF; **97)** Essoje Oliveira de Almeida, Salvador, BA; **98)** Elizabeth Paik, São Paulo, SP; **99)** Erick Huon Pires dos Reis, Rio de Janeiro, RJ; **100)** Evandro Ferreira, Itu, SP; **101)** Fabiano da Silva, Campos dos Gotacazes, RJ; **102)** Fabiano Francischetti Yoshino, Paraguaçu Paulista, SP; **103)** Fabio A.B. de Sales, Belém, PA; **104)** Fábio Antônio Castelli, Curitiba, PR; **105)** Fábio Callegari Caetano, São Bernardo do Campo, SP; **106)** Fábio Camacho Igopi, Bauru, SP; **107)** Fábio D. de Almeida, Frutal, MG; **108)** Fábio Roberto S. Kasper, Foz do Iguaçu, PR; **109)** Fabrício Ayres Vieira, Barbacena, MG; **110)** Farouk Palis Jansen, Ituiutaba, MG; **111)** Felipe Monte Cardoso, Belém, PA; **112)** Fernando R. Hossne, Atibaia, SP; **113)** Fernanda Tavares, Malinhos, PR; **114)** Fernando Airton Py, Porto Alegre, RS; **115)** Fernando B. Alcano, Florianópolis, SC; **116)** Fernando de Albuquerque Ferreira, Rio de Janeiro, RJ; **117)** Fernando Rios Caldas, São Vicente, SP; **118)** Filipe Damian Prêve, Joinville, SC; **119)** Flaviana Ribeiro Silva, Rio de Janeiro, RJ; **120)** Flávio Bizzarro Jr., São Paulo, SP; **121)** Flávio Lúcio L. Grossmann, Brasília, DF; **122)** Flávio Nobre Soares, Maceió, AL; **123)** Flávio Ribeiro da Silva, Rio de Janeiro, RJ; **124)** Francisco Campos Pereira, Rio de Janeiro, RJ; **125)** Francisco Roberto Barbosa, Mandirituba, PR; **126)** Freeson Martins de Oliveira, Rio de Janeiro, RJ; **127)** Gian Giorgio Medeiros M. Jones, Rio de Janeiro, RJ; **128)** George José de Almeida Chaves, S. João do Meriti, RJ; **129)** George José de Souza Jr., Samambaia, DF; **130)** Geovane Morais e Silva, Rio de Janeiro, RJ; **131)** Gilson Ribeiro de Freitas, Mauá, SP; **132)** Giorgio Murilo Rios, Serra, ES; **133)** Glaylson Pontes de Andrade Viana, Fortaleza, CE; **134)** Guilherme Muzuno Miura, Itapecerica da Serra, SP; **135)** Guilherme França, Rio de Janeiro, RJ; **136)** Guilherme Reis Varela da Silva, Rio de Janeiro, RJ; **137)** Gustavo Cortinhas de Pádua, Rio de Janeiro, RJ; **138)** Gustavo Rodrigues Carvalho e Silva, Niterói, RJ; **139)** Gustavo Takashi Fujita, São Paulo, SP; **140)** Gustavo Vianna Ávila, Rio de Janeiro, RJ; **141)** Heduan Pinheiro, Curitiba, PR; **142)** Henrique J. Ninalogawa, São Paulo, SP; **143)** Henrique Ponse Cardoso, São Paulo, SP; **144)** Heron da Silva Ramos, Brasília, DF; **145)** Hildo Santiago Reis Neto, Fortaleza, CE; **146)** Hugo Matsuo, S. Sebastião da Amoreira, PR; **147)** Humberto Gazziero Wahrmaftig, Curitiba, PR; **148)** Igor Vianna Garcia, Rio de Janeiro, RJ; **149)** Isaac Akira Kojima, Mogi das Cruzes, SP; **150)** Izabela G. Barbosa, Belo Horizonte, MG; **151)** Israel Mendes, Porto Alegre, RS; **152)** Jair de Assunção Filho, Recife, PE; **153)** Jansen Braga da Silva, Magé, RJ; **154)** Jaime R. Nogueira, São Paulo, SP; **155)** Jean Pierre Ferrari, Blumenau, SC; **156)** Jean Sancho Vieira, Rio de Janeiro, RJ; **157)** Jefferson do Couto Kasa, São Paulo, SP; **158)** João Baptista da Silva Neto, Itacorai, RJ; **159)** João Carlos Ferrari, Guarulhos, SP; **160)** João Cláudio Soares da Silva, São Gonçalo, RJ; **161)** João Daniel Trincade Fortes, Rio de Janeiro, RJ; **162)** Jonas Pinto Dutra, Gramado, RS; **163)** Jonny Nakashima, S. Sebastião da Amoreira, PR; **164)** Jorge Luis José de Santana, Belfort Roxo, RJ; **165)** José Antônio Dib Netto, Curitiba, PR; **166)** José Augusto Menegaz Proença, Poá, RS; **167)** José Cláudio de Souza, Itaocara, RJ; **168)** José Otaviano da Mota Silveira, Amaraji, PE; **169)** José Renato Kubota, Itu, SP; **170)** José Ricardo Malthias, Rio de Janeiro, RJ; **171)** José Roosevelt dos Santos, Rio de Janeiro, RJ; **172)** Joseph John Daigneault Jr., Santos, SP; **173)** João Luiz Guimarães Lamas, Rio Bonito, RJ; **174)** Josué F. Paiva Sagaz, Camboriú, SC; **175)** Juliano Porto Alvarenga, Campo Belo, MG; **176)** Julio César dos Santos, Rio de Janeiro, RJ; **177)** Juliano Seedig Brandão, São Paulo, SP; **178)** Júlio César Leal Neto, Rio de Janeiro, RJ; **179)** Kelly F. Vilella Bastos, São Paulo, SP; **180)** Klebson Alves Silva, Maceió, AL; **181)** Laerte L. Lustosa, Rio de Janeiro, RJ; **182)** Leandro Braido, S. Caetano do Sul, SP; **183)** Leandro Costa de Medeiros, Natal, RN; **184)** Leandro Hideo Miyata, Rio de Janeiro, RJ; **185)** Leandro P. Branco, São Paulo, SP; **186)** Leonardo Simões de Almeida, Rio de Janeiro, RJ; **187)** Leonardo Thadeu de Oliveira, Rio de Janeiro, RJ; **188)** Lisandro Medwid, Curitiba, PR; **189)** Lucas Dario Almeida Peixoto, Belo Horizonte, MG; **190)** Lucas Diego Zwirtes Cavalheiro, Ijuí, RS; **191)** Lucas Henrique Dornas Ferreira, Belo Horizonte, MG; **192)** Luciana Siqueira Prado, Fortaleza, CE; **193)** Luciano Fernandes Rodrigues, Guarujá, SP; **194)** Luciano Zinzane Neto, São Paulo, SP; **195)** Luis Felipe Gouveia Pinho, Niterói, RJ; **196)** Luiz Gustavo da Silva Riet, Santa Maria, RS; **197)** Luiz Fernando de Medeiros Isquierdo, Rio de Janeiro, RJ; **198)** Luis Fernando Rodrigues Perlamagna, São Paulo, SP; **199)** Luiz Alberto Carneiro, Belo Horizonte, MG; **200)** Luiz Carlos Quintarelli, Rio de Janeiro, RJ; **201)** Luiz Carlos Torres Porpino, Natal, RN; **202)** Luiz Otávio Carvalho de Souza, S. Bento do Sapucaí, SP; **203)** Luiz Roberto Guimarães Barbosa, Belo Horizonte, MG; **204)** Luiz Sérgio Dinh, São Paulo, SP; **205)** Manuela Pereira de Araujo Lima, Maceió, AL; **206)** Marcelo Almeida de Deus, Brasília, DF; **207)** Marcelo Campos Paiva, Formiga, MG; **208)** Marcelo Fábio J. Costa, Belém, PA; **209)** Márcio Fabrício R. Bravi, Poá, RS; **210)** Marconi Gonzaga Tavares, Brasília, DF; **211)** Maria Cristina Sakamoto, Londrina, PR; **212)** Maria de Fátima Bastos, Joinville, SC; **213)** Marta do Perpétuo Socorro Castelo Branco Santos, São Luís, MA; **214)** Thiago Esteves Morais, Goiânia, GO; **215)** Solange Mello C. de Albuquerque, João Pessoa, PB; **216)** Sydney de Castro Alves Mandarino, Rio de Janeiro, RJ; **217)** Sônia Cristina Verdan da Hora, Rio de Janeiro, RJ; **218)** Silvio Vinicius de Moraes, Campinas, SP; **219)** Silvio Alves de Oliveira, S. Caetano do Sul, SP; **220)** Silvia Regina de Alencar, Navegantes, SC; **221)** Silvany dos Santos Caldeira, Rio de Janeiro, RJ; **222)** Silmar Franco Lima, Salvador, BA; **223)** Sérgio Juarez Tavares Filho, Matinhos, PR; **224)** Sandro Roberto C. T. Ribeiro, Rio de Janeiro, RJ; **225)** Sandro Junke Morishita, Londrina, PR; **226)** Rosalino Henrique Lima Alves, Recife, PE; **227)** Roniel Conceição Góes, São Paulo, SP; **228)** Ronaldo Fumio Tomisawa, São Paulo, SP; **229)** Rômulo Mendes Cardoso, Rio de Janeiro, RJ; **230)** Rodrigo Zaruvny Borges, Curitiba, PR; **231)** Rodrigo T. da Costa, Presidente Epitácio, SP; **232)** Rodrigo P. G. Bastos dos Santos, São Gonçalo, RJ; **233)** Rodrigo N. Cruz, Belém, PA; **234)** Rodrigo Buznaro Suzuki, Guaçara, SP; **235)** Rodrigo B. Colombo, Criciúma, SC; **236)** Rodrigo Basilio da Costa, Rio de Janeiro, RJ; **237)** Rodrigo da Cruz de Almeida, Niterói, RJ; **238)** Rodolfo S. Falcão Bertoni, Arujá, SP; **239)** Rodolfo Mariano de Souza Séve, Rio de Janeiro, RJ; **240)** Roberto Waldbach Aragão, Rio de Janeiro, RJ; **241)** Roberto César S. Fiuza, Campos dos Goitacazes, RJ; **242)** Roberto Arantes Mendes Correa, Santos, SP; **243)** Ricardo S. Yamamoto, São Paulo, SP; **244)** Ricardo Sant'Anna Ramalho, Porto Alegre, RS; **245)** Ricardo Rodrigues Linhares, Ceilândia Norte, DF; **246)** Ricardo Miguel Martins, Mauá, SP; **247)** Ricardo Martelli, Porto Alegre, RS; **248)** Ricardo José Roriz Pontes Jr., Florianópolis, SC; **249)** Ricardo Fernando C. de Souza, São Paulo, SP; **250)** Ricardo Braga França, Niterói, RJ; **251)** René Hendrick, São Paulo, SP; **252)** Renato Ribeiro Viana, São Gonçalo, RJ; **253)** Renato Braga França, Niterói, RJ; **254)** Renato B. Sandrini, Curitiba, PR; **255)** Renato Augusto Cavallin, S. Bernardo do Campo, SP; **256)** Raul C. Pereira, Rio de Janeiro, RJ; **257)** Rafhael Wasserman, Curitiba, PR; **258)** Rainoldo de Oliveira Jr., Rondonópolis, MT; **259)** Rafael Prada Tsukalama, São Paulo, SP; **260)** Rafael Pascon dos Santos, Marília, SP; **261)** Rafael de S. Alvarenga, São João do Meriti, RJ; **262)** Rafael Luiz Correa, São Paulo, SP; **263)** Rafael Branco Sasso, Porto Alegre, RS; **264)** Pedro Araújo Laje, Brasília, DF; **265)** Pedro Paulo da Silva Sant'Anna, Inhaúma, RJ; **266)** Pedro Eduardo Soares e Silva, Blumenau, SC; **267)** Pedro Eduardo da Cunha Pereira, Belo Horizonte, MG; **268)** Paulo Sérgio de Avilis, Santo André, SP; **269)** Paulo Roberto de Araújo Jr., São Gonçalo, RJ; **270)** Paulo Henrique Barreto de Aguiar, Rio de Janeiro, RJ; **271)** Paulo Felix de A. Soares, Santo André, SP; **272)** Paulo A. De Carli Paludo, Caxias do Sul, RS; **273)** Patrícia P. Douracor, São Carlos, SP; **274)** Ozéas Galdino da Silva, Recife, PE; **275)** Natália Mealha Cabrita, Curitiba, PR; **276)** Mirella S. Monni, Rio de Janeiro, RJ; **277)** Michel de Mendonça Tavares, Rio de Janeiro, RJ; **278)** Michael A. Barros, São Paulo, SP; **279)** Mauro Marino Rodrigues, Rio de Janeiro, RJ; **280)** Mauro de Moraes Vergne, São Gonçalo, RJ; **281)** Maurício Cabral Silva, Salvador, BA; **282)** Marton Lester Kunoi, Dois Irmãos, RS; **283)** Marilúcia V. T. da Silva, Rio de Janeiro, RJ; **284)** Márcio da Silva Ferreira, Rio de Janeiro, RJ; **285)** Marlos C. Dantas, Fortaleza, CE; **286)** Marjolet Daigneault, Santos, SP; **287)** Marcos Roberto de Castro, Irati, PR; **288)** Marcos Antônio Panza, Santo André, SP; **289)** Mário César Gilberti de Aguiar, Salto, SP; **290)** Marcelo S. da Silva Pimenta, Rio de Janeiro, RJ; **291)** Marcelo Luiz da Silva Tuliya, Sumaré, SP; **292)** Marcelo S. Pedrosa, Cabo Frio, RJ; **293)** Wellington Teodoro de Lima, Machado, MG; **294)** Wiliam da Silva Esper, Petrópolis, RJ; **295)** Wendel Alvares da Silva, Belo Horizonte, MG; **296)** Ivan S. Hihara, São Paulo, SP; **297)** Eduardo Toshiaki Mori, São Paulo, SP; **298)** Fabiano Jesus Souza, São Paulo, SP; **299)** Luciane Angelo, São Paulo, SP; **300)** Marcelo Costa, São Paulo, SP.



A PLIMEILA AVENTULA DA MÔNICA ONDE NÃO É O CEBOLINHA QUE APANHA.
Master System®
"MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO" PARA O MASTER SYSTEM.
A coisa tá feia pro lado do Capitão Feio.
A Mônica não gostou nada nada da idéia dele de poluir o mundo com seu Dragão Cospe Fogo, e resolveu ensinar umas coisinhas pra ele com seu coelhinho Sansão. Ela até deixou o Cebolinha de lado, e partiu com tudo pra cima dele. Mas como todo vilão, ele espalhou um monte de obstáculos e inimigos pelo caminho da nossa baixinha (oops, desculpe Mônica). Além do coelhinho, ela vai encontrar muita ajuda pelo caminho, até um chuveiro para tomar banho após tanta sujeira. Venha ajudar Mônica a derrotar esse vilão no jogo "Mônica no Castelo do Dragão" para o Master System. Ele vai aplender que enflentar a Mônica não é blincadeila.
TEC TOY
mônica
© MAURICIO



FOTOS: DALMER DE GIULI

Immortal: cenas de violência e advertência na embalagem.

O game do pesadelo

A Electronic Arts acaba de lançar o game The Immortal na versão para os consoles Genesis e Mega Drive. A principal diferença entre a nova versão e a antiga, para os consoles de 8 bits da Nintendo, são as cenas de ação, agora muito mais violentas. Tanto que na embalagem do cartucho consta uma advertência: **Contains scenes of gruesome fantasy violence**. Ou, em português: cenas de fantasia com violência explícita. Os mais sensíveis que se cuidem.

Só para se ter uma idéia, os inimigos, quando derrotados, passam pelos mais medonhos métodos de crueldade: alguns são cortados ao meio até que suas tripas pulem fora do corpo, outros são decapitados ou mutilados, com grande derramamento de sangue. Há até os que não escapam do escalpelamento. E isso também vale para o herói.

O jogo, criado por Will Harvey, tem a mesma história da versão para Nintendo 8 bits, e o mesmo tipo de movimentação: a cidade de Erinoch, onde existe o perigoso labirinto da eternidade, foi destruída pelo fogo do dragão, que ainda hoje vive lá. Mordamir, o mestre na arte da magia, visitou o labirinto na esperança de descobrir o segredo da eternidade e precisa da ajuda do jogador para acabar com o dragão.



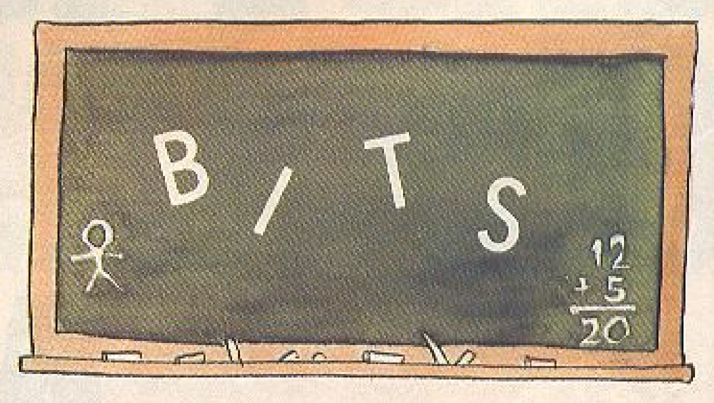
DIVULGAÇÃO

Senna's GP

Os fanáticos pelos games de corrida podem começar a esquentar os controles. É que o game Ayrton Senna's Super Monaco GP II, para o console Mega Drive, está demais. Pelo menos é o que prometem as primeiras imagens do game, publicadas com exclusividade pela revista americana Electronic Gaming Monthly, de fevereiro de 92. A novidade são as imagens digitalizadas do tricampeão mundial de Fórmula 1 que aparecem durante o game, além, é claro, das dicas de cada pista, que são dadas pela voz sintetizada do próprio piloto.

O resto do game continua com a mesma estrutura do já conhecido sucesso Super Monaco GP, que está disponível para os sistemas Mega Drive, Game Gear e Master System. Mas os circuitos foram atualizados, estando presentes todas as pistas da temporada de 1991 de Fórmula 1. Também o desafio Super Monaco GP, que na versão 1 era disputado em um circuito especial, foi substituído pelo Senna GP — a novidade é que o circuito é a pista particular de Senna, recentemente construída em sua fazenda, no interior de São Paulo.

Quanto ao resto, não houve grandes mudanças. Continuam as três opções de transmissão dos carros já disponíveis na primeira versão — automática; 4 marchas e 7 marchas — e os gráficos são quase idênticos. Também nesta versão é possível parar nos boxes para um "pit stop", no qual o carro pode ser reparado ou modificado. O lançamento desta sensacional novidade está previsto para abril, junto com o GP Brasil de Formula 1, em Interlagos (SP).



Jogue e ore

A última "sensação" do momento nos Estados Unidos são os jogos eletrônicos religiosos. Heróis como Bart Simpsons e até mesmo Batman saem de cena nestes cartuchos, para dar lugar a supermocinhos como Moisés, Noé e até mesmo o rei David.

Mas se você imagina que os desafios nestes games são poucos, está muito enganado. O jogador é encarregado de difíceis missões como ajudar os animais a encontrarem a arca de Noé antes do dilúvio e também evitar que o gigante Golias acerte uma pedrada no rei David.

Aproveitando a onda de sucesso destes games, a Wisdom Tree Inc., da Califórnia, está lançando uma série de cartuchos, onde o personagem principal é Jesus Cristo. O game será apresentado em três episódios bastante conhecidos: a visita de Simeão ao Menino, a fuga de Maria e José para o Egito e Jesus no Templo com os doutores da lei. Agora é só esperar e conferir!

FINALMENTE UM HERÓI TÃO LOUCO POR AVENTURA QUANTO VOCÊ.



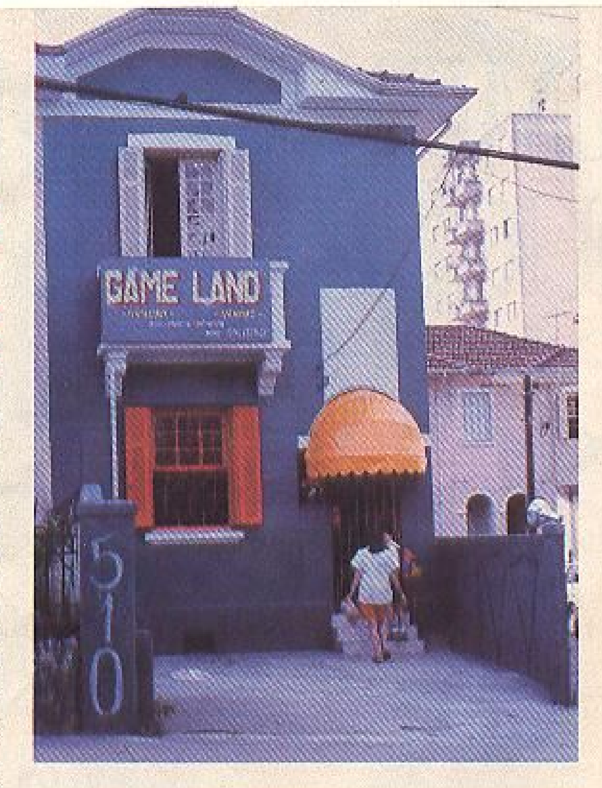
Já que você é louco por aventura, prepare-se: o jogo "Indiana Jones e a Última Cruzada" para o Master System é aventura que não acaba mais. Nele, você vai ajudar esse incrível herói a encontrar o maior de todos os tesouros: o Santo Graal. E como aventura sem perigo não tem graça, juntos vocês vão ter que andar sobre um trem em movimento, escapar de um zepellin gigante e lutar contra o relógio. Então tire os obstáculos do caminho e vá voando até a loja mais próxima. Você não vai querer ser o último nessa cruzada, vai?

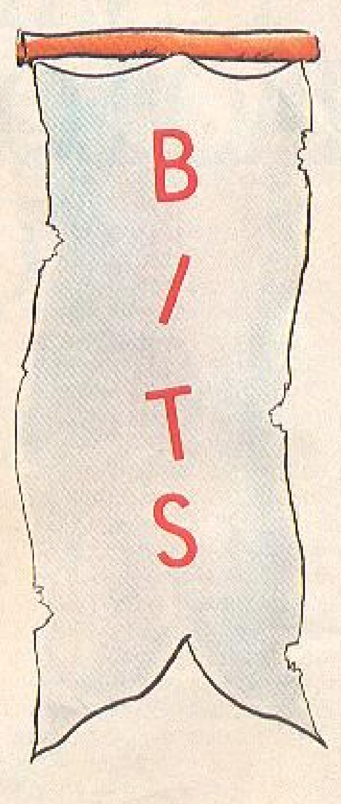
SEGA

Master System®



Locação de portáteis





Mais de mil títulos formam o acervo da Game Land (av. Pompéia, n. 510, Vila Pompéia, SP). Eles estão distribuídos entre os sistemas Nintendo, Mega Drive, Master System, Neo Geo, Game Gear, Game Boy, Super Nintendo e PC Engine.

As últimas novidades da loja são os cartuchos Ghouls'n'Ghosts (Super Famicom), Tom e Jerry (Nintendo), Burning Fight (Neo Geo) e Shadow of the Beast (Mega Drive).

A Game Land aluga também os consoles de Neo Geo, Mega Drive, Super Nintendo e PC Engine, mas somente para serem usados na própria loja. Os portáteis, Game Boy e Game Gear, podem ser levados para casa. Para se tornar sócio da Game Land, é só apresentar CIC, RG e um comprovante de endereço.

Na Gameland, Game Boy e Game Gear podem ser levados para casa.

Loka Loko - A locadora conta com sensacionais títulos como Batman 2 de Nintendo, Golden Axe 2 de Mega Drive e Ninja Gaiden Shadow de Game Boy. Av. Nova Cantareira nº 3.531, Tremembé, SP.

Famicom Plaza - Aqui você tem a chance de alugar um console e jogar, mas sem sair da loja. Aproveite para experimentar o PC Engine Duo. Av. Brigadeiro Luís Antônio nº 2.344, Cerqueira César, SP.



War Games - Além de locar cartuchos, a War Games ainda aluga os consoles dos portáteis Game Gear e Game Boy e também de Nintendo, Master System e Mega Drive. Rua Condessa Siciliano nº 65, Jardim São Paulo, SP.



Acesso Vídeo - A Acesso Vídeo está lançando uma linha completa de estojos para cartuchos de videogame de todos os sistemas e também para fitas de vídeo VHS. Rua Francisca Júlia nº 560, Santana, SP.



Além de alugar cartuchos, os gamemaníacos podem jogar na Games e Games.

Cabines para treino

A Games e Games (rua Guarani, nº 283, Bom Retiro, SP) trabalha com a locação e venda de cerca de 300 diferentes títulos de cartuchos dos sistemas Super Nintendo, Nintendo, Master System e Mega Drive.

Entre os títulos preferidos pela garotada na locadora estão Indiana Jones, Mônica no Castelo do Dragão (Master System), Decapattack e Hard Driving (Mega Drive) e Ice Hockey (Super Nintendo).

Além de alugar cartuchos, a Games e Games também tem cabines, onde os gamemaníacos podem treinar seus jogos. Em janeiro, cada 15 minutos na cabine valiam Cr$ 500.

A revista VIDEOGAME vai eleger O VIDEOGAME DO ANO
Os prêmios são três mountain bike.



Para ganhar uma bicicleta mountain bike Two Hard Splendid basta criar um slogan para a revista VIDEOGAME e votar no seu game favorito, em qualquer sistema. Serão três premiados. Ganha a mountain bike quem criar o melhor slogan e votar no melhor videogame do ano.

REGULAMENTO

1 - Para participar da promoção "O Videogame do Ano" crie um slogan para à revista VIDEOGAME e escolha aquele que você considera melhor jogo de 1991. Basta preencher o cupom, em letra de forma bem legível, indicando o seu game preferido e o sistema a que ele pertence. Crie também um slogan bem legal para a revista VIDEOGAME.

2 - Envie seu cupom para a Sigla Editora Ltda. - Rua Alice de Castro, 60, Vila Mariana, São Paulo, SP, CEP: 04015. Escreva no envelope "PROMOÇÃO O VIDEOGAME DO ANO".

3 - Só concorrerão as cartas que além da indicação do videogame do ano e o seu sistema também tiverem um slogan para a revista VIDEOGAME.

4 - A data limite para a postagem das cartas é 29 de fevereiro de 1992, comprovada pelo carimbo dos Correios. As cartas com data de postagem posterior a data limite estarão fora da promoção.

5 - As três cartas que tiverem os melhores slogans, a critério de um júri especialmente formado, receberão, cada uma, uma bicicleta tipo mountain bike, modelo Splendid, fabricada pela Two Hard. Ao receberem os prêmios todos os direitos autorais dos slogans passam a ser da Sigla Editora Ltda.,que podem ser usados da maneira que melhor convier à editora.

6 - A escolha do slogan e a contagem dos votos será feita por um júri especialmente convocado pela Sigla Editora Ltda. A decisão desse júri é soberana e irrecorrível.

7 - É vedada a participação de qualquer funcionário da Sigla Editora Ltda. ou de seus parentes.

8 - Os casos omissos serão decididos pelo júri especialmente convocado pela Sigla Editora.

Nome completo: .... Idade: ....

Endereço: .... CEP: ....

Cidade: .... Estado: .... Telefone: (   ) ....

Ano Escolar (se for estudante): ....

Programa de Televisão favorito: .... emissora: ....

Além da "VIDEOGAME" compra alguma outra revista de games todos os meses?

☐ Sim ☐ Não Qual? ....

Meu Videogame favorito é: .... Sistema: ....

(Nome do Jogo)

Meu Console é: .... Sistema: ....

(Marca)

Meu Slogan para a revista VIDEOGAME é: ....



SUPER NINTENDO

Gostaria de saber qual é o Clock (velocidade de processamento em MHz) do Super NES.

Hudson Cardoso Dornelas
Belo Horizonte, MG

Segundo informação da Nintendo of America, o clock (velocidade de processamento) do Super Nintendo é de 12 MHz.

ADAPTADOR

Na **VIDEOGAME** n.º 9, vocês dizem que existe um adaptador que permite que os jogos de Master System possam ser jogados no Game Gear. Gostaria de saber o endereço da loja que tem este acessório em São Paulo.

Paulo Marcelo Pereira
São José do Rio Preto, SP

Existe uma locadora em São Paulo (SP) que tem o adaptador para venda. É a Game Land, o telefone é: (011) 262-4565.

BATTLETOADS

Na **VIDEOGAME** 10, vocês afirmam que não é possível jogar Battletoads (Nintendo) com os dois sapos em consoles que não tenham **START** nos dois controles. A informação não é correta. Para jogar com os dois sapos, basta colocar o controle 1 na entrada do controle 2, acionar o **START** e depois recolocá-lo na entrada do controle 1.

Peter Strauss
Rio de Janeiro, RJ

Todos os fabricantes de consoles e cartuchos para o sistema Nintendo recomendam que não se proceda desta forma, pois a retirada de controle ou cartuchos do console "ligado" poderá causar sérios danos ao seu videogame.

TECNOLOGIA NACIONAL

Gostaríamos de ver mais games com motivos nacionais e fabricados aqui. Por que a Tec Toy não fabrica mais jogos com tecnologia nacional?

Ronaldo Kobayashi e Rogério Kobayashi
Suzano, SP

Muitos gamemaníacos compartilham da mesma opinião, mas a tecnologia brasileira em softwares (programas de computador e jogos) está apenas no início. Com o tempo, os jogos nacionais estarão nas prateleiras das lojas e locadoras. A Tec Toy, por exemplo, acabou de lançar um game com uma heroína brasileira para o Master System. Trata-se da Mônica, do desenhista Maurício de Souza, e o cartucho se chama Mônica no Castelo do Dragão (VIDEOGAME **nº 9).**

CD-ROM

Estou pensando em comprar um CD-ROM para o meu Mega Drive. Se eu comprasse um japonês ele encaixaria no Mega Drive brasileiro? Precisaria de transcodificação ou outra coisa parecida?

Maurício Senger
Montenegro, RS

Sim, Maurício, não há nenhum problema para se usar o Mega CD japonês no Mega Drive nacional. A ligação é feita por aquela entrada lateral existente no Mega Drive da Tec Toy. Basta retirar a tampinha e encaixar o conector. No Japão já existem vários títulos para o Mega CD, e em Abril será lançado o Ayrton Senna's Super Monaco GP II.



TERA SYSTEM

Gostaria de obter mais informações sobre o Tera System, publicado em **VIDEOGAME** nº 8. É possível colocar mais de dois drivers nele? O monitor RGB é melhor que o Super VGA? O Tera System é compatível com a linha PC-XT?

Marcelo Eduardo Konopatski
Cascavel, PR

O Tera System é um microcomputador criado em sociedade por duas empresas: a SEGA e a IBM. Teoricamente, seria possível a instalação de mais de dois drivers neste equipamento, desde que ele disponha de "slots" convenientes para essa ligação. Entretanto, por ser um computador que já conta com um acionador de disco rígido e um driver para disquetes de 3,5 polegadas, a instalação de qualquer driver adicional é supérflua. A IBM não informou a quantidade de "slots" disponíveis para a instalação de drivers. O monitor RGB tem resolução gráfica menor que o Super VGA , que no momento é o melhor monitor para microcomputadores pessoais da linha IBM PC e compatíveis. A instalação de um monitor Super VGA no Tera é possível, mas não faria qualquer diferença na qualidade gráfica dos jogos para o Genesis. Porém, a diferença da resolução gráfica dos programas rodados na parte do computador do sistema é bastante significativa. O Tera é um computador compatível com a linha IBM PC-AT, portanto pode perfeitamente rodar todos os programas desenvolvidos para o PC-XT.

FANTASIA

Gostaria de saber algumas dicas sobre este jogo para o Mega Drive. Se for possível, da segunda fase em diante.

Rodrigo Andretta
Curitiba, PR

É possível conseguir 9 vidas (o máximo) logo no início da segunda fase. Vá para a esquerda na primeira tela, e entre na porta indicada pela fada. Mickey sairá em uma caverna e poderá recolher três vidas. Saia e volte quantas vezes quiser. Também na quarta fase você encontrará duas vidas, no interior da primeira caverna. Pegue as duas e se suicide. Você ainda tem uma de lucro, e poderá repetir isso até "encher" seu medidor de vidas (o máximo é 9). Mais detalhes sobre esse incrível game da SEGA você encontra em VIDEOGAME **nº 8.**

CASTLE OF ILLUSION

Não consigo passar por um dragão que cospe bolas de fogo. Existe alguma dica para este incrível jogo do Master System?

Marcus Vinícius P. Ávila
Diamantina, MG

Para derrotar este terrível monstro faça o seguinte: desvie de suasbolas de fogo, escondendo-se no canto direito da tela. Neste local, Mickey encontra uma pedra. Ela é a única arma eficiente contra o dragão, que não pode ser encostado (jamais). Pegue a pedra e atire nele. Repita essa operação até derrotá-lo.

TURBO EXPRESS

O Turbo Express tem adaptadores para luz elétrica e para automóvel (acendedor de cigarro)?

José Henrique Abdalla
Guaratinguetá, SP

Sim. O adaptador para corrente elétrica chama-se Turbo Express AC Adapter, e custa cerca de US$ 30,00, nos Estados Unidos. O adaptador para isqueiro de automóveis chama-se Turbo Express Car Adapter, e foi lançado há pouco tempo. Seu preço: US$

39,99. Os dois acessórios só estão disponíveis nos Estados Unidos.

PHANTASY STAR

Meu nome é Nádia, quero parabenizá-los pela excelente qualidade da útima revista. Gostaria de saber algumas coisas sobre o jogo Phantasy Star, do Master System: Como conseguir a chave do calabouço? Como chegar à cidade de Dezori? Como conseguir um Hovercraft ?

Nádia Ferraz Vieira de Mello
Olinda, PE

Para achar a chave do calabouço, vá até a floresta de Eppe e converse com o líder do povoado. Ele explicará onde se encontra a chave. Para chegar a Dezori, use a nave do Dr. Luveno. Quando ela chegar ao seu destino, entre na caverna que está a sudoeste de onde você começou, atravesse-a e entre em uma terceira caverna. Quando você sair dela vá na direção leste até uma quarta caverna. Pronto, na saída dela você encontrará a cidade de Dezori. Finalmente, para conseguir o Hovercraft, fale com todos os habitantes de Casba, uma cidade subterrânea. Um deles perguntará se você conhece o Hovercraft. Responda sim e ele explicará onde está o veículo.

ATARI

Na revista **VIDEOGAME** nº 9, vi publicada uma carta de Fábio Araújo Assunção Alcântara, na qual o mesmo gostaria de saber se existe algum jogo com opção **CONTINUE** para o sistema Atari. A revista informa que o jogo em questão não existe. Para o esclarecimento da revista e do colega Fábio, informo que o game Vanguard, um jogo de naves espaciais, do sistema Atari tem **Continue**.

Domingos Gonçalves Dias Jr.
São Roque, SP

A revista VIDEOGAME **agradece a colaboração. Você está certo. Continue nos escrevendo, Domingos.**

Li uma reportagem publicada na **VIDEOGAME** nº 7 cujo título é "Sem levar para casa" e fiquei muito interessado. Há pouco tempo montei uma pequena casa de videogame na minha cidade. Para meu espanto o empreendimento foi um sucesso. Gostaria de saber se existe algum **timer** que possa controlar o tempo dos televisores, pois estou controlando no relógio e às vezes me atrapalho.

Francisco Alencar Rodrigues
Maracanaú, CE

Este equipamento já existe. Trata-se de um dispositivo que desliga o TV automaticamente quando o tempo termina. Ele é ligado a um temporizador central que fica no balcão de atendimento, e que pode controlar 10 ou 20 aparelhos simultaneamente. O telefone do representante para contato é (011) 289-1523.

NINTENDO

Estou escrevendo para que vocês solucionem algumas de minhas dúvidas sobre o sistema Nintendo: Por que existem dois tipos de Nintendo (americano e japonês)? Qual dos dois surgiu primeiro?

Jair Alves de Almeida
São Paulo, SP

A Nintendo é uma empresa japonesa, e tem uma subsidiária nos Estados Unidos, chamada Nintendo of America Inc. E que funcionam como se fossem duas empresas diferentes. O motivo para isso é que o mercado japonês é completamente diferente do mercado americano, e os produtos destinados a um mercado podem não ser aceitos pelo outro, e vice-versa. O resultado disso são as diferenças entre os consoles americano e japonês, que vão desde o "design" até a recursos. A Nintendo japonesa surgiu primeiro, ▸

Trauber APRESENTA SEUS NOVOS LANÇAMENTOS

JOYSTICK PARA PROFISSIONAIS
COMPATÍVEIS: PHANTON - MASTER - ATARI



A tecnologia da borracha condutiva em suas mãos

Chave seletora de disparo

ESTOJOS PLÁSTICOS



Para todos os tipos de cartuchos

MICROTRANSMISSOR DE ÁUDIO MTA II



Mais potência para o som de seu videocassete ou videogame





DIMECO
Fone:(011) 256-2315

FABRICAÇÃO PRÓPRIA — ATACADO E VAREJO
CENTRAL DE ATENDIMENTO FONE/FAX: 261-4519

IRMÃOS DUARTE
Fone:(011)220-4683



ainda no século passado, e antigamente fabricava baralhos. Depois é que passou a produzir consoles para videogame e cartuchos. O sucesso foi grande e a empresa acabou criando sua subsidiária americana.

INDIANA JONES

O jogo Indiana Jones e a Ultima Cruzada (Master System) tem **CONTINUE**? Como faço para consegui-lo e quantas vezes posso usá-lo?

Fábio Carvalho da Cruz
Brasília, DF

O jogo Indiana Jones e a Ultima Cruzada (Master System) tem CONTINUE **automático. Mas ele só pode ser usado duas vezes. Quando aparecer o "Game Over", aparecerá também a opção para continuar ou não, que é selecionada com o direcional. Você encontra sensacionais dicas para esse game na edição nº 10 de** VIDEOGAME.

CATÁLOGO DE JOGOS

Queria fazer algumas perguntas para a revista **VIDEOGAME**. É verdade que todo gamemaníaco deve praticar muito esporte ao ar livre por estar sujeito a um ataque cardíaco devido à tensão do jogo? Por que a revista **VIDEOGAME** aumenta tanto de preço?



William Araújo Palmeira
Brasília, DF

Não temos nenhuma informação de que a tensão dos jogos possa causar ataques cardíacos em pessoas normais, mas é bom não abusar, já que muito tempo atrás da telinha não é um bom negócio para a vista e mesmo para a coluna, dependendo da postura do jogador. Praticar esportes ao ar livre é uma atitude bastante saudável e, portanto, recomendada não só aos gamemaníacos, mas a qualquer adolescente (ou adulto). Quanto ao preço de VIDEOGAME, **ele aumenta apenas para corrigir a inflação; e a intenção dos editores da revista é sempre deixar o preço o mais baixo possível, para poder ser comprada pelo maior número de leitores, mantendo sempre a liderança da revista.**

TURBOGRAFX-16

O Turbografx-16 tem cartões que encaixam no console e uma caixa para o CD. Qual a diferença entre o cartão e o CD?

Paulo Roberto Lima Filho
Rio de Janeiro, RJ

Os jogos em CD para Turbografx-16 são bem mais sofisticados, já que o CD (Compact Disc) pode armazenar muito mais informação do que o cartão de memória. Além disso, os CDs podem armazenar, em um único programa, fotos digitalizadas, músicas sofisticadas e aberturas animadas, além, é claro, dos jogos. Como todas essas informações necessariamente ocupam mais memória, o processamento dos jogos é mais lento, havendo quase sempre intervalos de tempo entre uma fase e outra. ▸

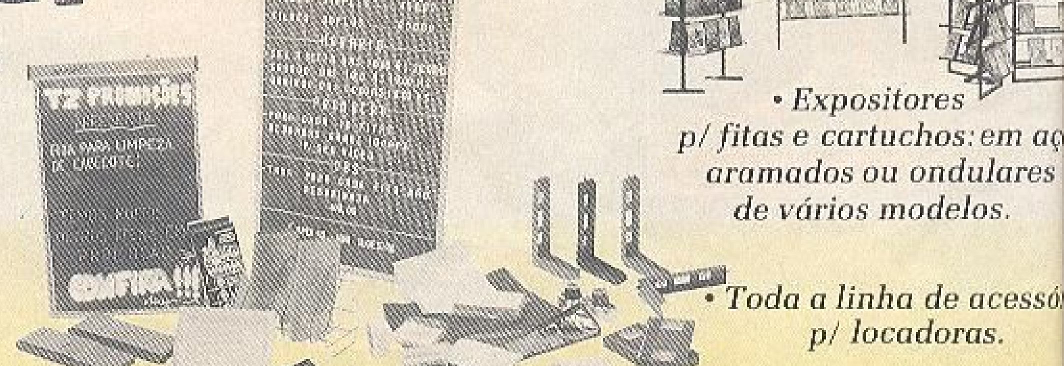
GARANTA O SUCESSO DA SUA LOCADORA DE GAMES! USE A TRADIÇÃO DE QUEM É ESPECIALISTA EM VÍDEO LOCADORAS.



• *Grande variedade de cartuchos, acessórios e complementos p/ game.*

ESTOJOS

• *Estojos p/ fitas VHS e Game. Qualquer quantidade.*



• *Expositores p/ fitas e cartuchos: em aç... aramados ou ondulares de vários modelos.*

• *Toda a linha de acessó... p/ locadoras.*

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE À:
R. dos Buritis, 436 - São Paulo - CEP 04321 Junto à Estação Jabaquara do Metrô
TEL.: (011) 578-7277 - FAX: 578-1031
TZ-ZONA NORTE - R. Urupiara, 307 - Metrô Carandiru - CEP 02032

Atendemos de 2ª a 6ª das 8:00 hs às 20:00 h... e aos sábados até às 19:00 hs

I•N•T•E•R•A•T•I•V•E

Game Fort NINTENDO®

BATTLE TOADS
60 PINOS (JAPONÊS)

Interative, a emoção começa aqui!



Nos cartuchos I•N•T•E•R•A•T•I•V•E você encontra os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e Japão, de 60 e 72 pinos.
Cartuchos INTERATIVE: pra quem curte fortes emoções.

Chips do Brasil
IND. IMP. EXP. REPRES. LTDA.

"NINTENDO" É MARCA REGISTRADA DA NINTENDO, CORP. USA



CARTAS

MASTER SYSTEM

Escrevo para perguntar quantos Mega têm os seguintes títulos de Master System: Wonder Boy, Castle of Illusion, Alex Kidd in Shinobi World e Phantasy Star.

Melissa de Souza Gama
Rio de Janeiro, RJ

O cartucho Wonder Boy tem memória de 1 Megabit, ou simplesmente Mega. Os games Alex Kidd in Shinobi World e Castle of Illusion Starring Mickey Mouse têm 2 Mega de memória e o Phantasy Star, por ser um RPG (role playing game) e ocupar muita memória, tem 4 Mega. A informação é da Tec Toy.

GAME GEAR

Se por acaso eu fizesse uma combinação entre um Game Gear nacional e um TV Tuner importado a imagem seria colorida?

Mateus Wagner
Salvador, BA

Não. Você precisaria transcodificar o TV Tuner, pois o sistema americano de TV é NTSC e o brasileiro é PAL-M. Entretanto, esta modificação é praticamente impossível de ser realizada de maneira econômica, devido ao processo de fabricação do TV Tuner, de dimensões muito reduzidas. O único jeito é aguardar o lançamento do TV Tuner da Tec Toy, previsto ainda para esse ano.

SUPER NINTENDO x SUPER FAMICOM

Estou enviando esta carta para saber se o Super Nintendo necessita ser destravado ou precisa de um adaptador para aceitar os cartuchos de Super Famicom. Notei a incompatibilidade entre os dois consoles depois de alugar um cartucho de Super Famicom para o meu Super Nintendo.

Renato Rabay Dutra
São Paulo, SP

Os dois sistemas são compatíveis, mas os cartuchos dos dois consoles têm uma diferença fundamental: o tamanho. Por causa disso, um cartucho americano não encaixa no console japonês e vice-versa. Mas já existem adaptadores que possibilitam o uso de cartuchos de Super Famicom no Super Nintendo, e vice-versa. No caso do console Super Nintendo, há ainda outra saída: basta lixar as duas travas laterais localizadas no interior da abertura para o cartucho, já que as placas dos dois cartuchos são idênticas. Entretanto, ainda é mais seguro usar o adaptador.



ATARI

Gostaria de saber por que o sistema Atari foi o único que não melhorou seus gráficos?

Itamar Fontoura do Nascimento Filho
Nova Iguaçu, RJ

Você está enganado Itamar, a Atari comercializa ainda hoje um modelo um pouco mais evoluído do que o 2600 S. É o Atari 7600, que também pode rodar os jogos produzidos para o 2600 S. Além desse sistema, a Atari também produz um sofisticado portátil, o Lynx. Esse "consolinho" possui excelente qualidade gráfica e jogos bastante sofisticados, além de apresentar uma curiosidade: pode ser jogado por canhotos ou destros. Basta virar o console "ao contrário" e acionar uma tecla que também inverte a imagem.

MEGA DRIVE

Gostaria de saber as respostas para as seguintes perguntas: Existe o cartucho Golden Axe II para Mega Drive? É verdade que o cartucho Sonic já vem com o console do Genesis? Quanto custa o Genesis (em dólares)? O Mega Drive comprado no Paraguai é de boa qualidade? Os cartuchos nacionais servem no Mega Drive Japonês?

Douglas Borges Filho
Belo Horizonte, MG

O jogo Golden Axe II é um lançamento recente nos Estados Unidos, e foi apresentado na Winter Consumer Eletronics Show **deste ano, em Las Vegas, EUA (veja reportagem nesta edição). O jogo é basicamente do mesmo tipo, com gráficos mais sofisticados e três dragões diferentes para Tarik montar. O cartucho Sonic acompanha o console Genesis, que está custando US$ 149,99 (preço sugerido pelo fabricante). Quanto a comprar no Paraguai, é necessário muito cuidado para não ser enganado. Verifique se a caixa do aparelho está bem impressa, e contém todos os dados do fabricante (no caso, a SEGA), sem sinais de falsificação. Além de, é lógico, certificar-se de que o console funciona. Os cartuchos nacionais encaixam no console japonês, mas não rodam. É necessário "destravar" o console para que os jogos funcionem. Normalmente, os consoles japoneses vendidos no Brasil ou no Paraguai já estão destravados e transcodificados, mas sempre é bom lembrar que tratam-se de produtos não autorizados no Brasil e, portanto, sem garantia.**

NINTENDO

A Nintendo tem algum tipo de departamento que receba cartas de jogadores e admiradores que tenham idéias para novos jogos?

Luís Alves da Rocha Jr.
Caucaia, CE

Não temos informações da existência desse departamento da Nintendo of America, mas, em todo o caso, se você deseja escrever uma carta, anote o endereço para informações sobre a empresa nos EUA: 5900 Wilshire Blvd., Suite 1200, Los Angeles, CA 90036.

CLUBES

Videoloucuras — Gostaria que **VIDEOGAME** publicasse o endereço do meu clube, no qual os gamemaníacos poderão pedir dicas de Master System e Nintendo. Rua Alba, 354, São Paulo, SP, CEP: 04369, com Marcel Tadeu Martins.

TurboGrafx-16 — Trocas de dicas de TurboGrafx-16, Turbo Express e CD-ROM. Escreva para o clube de Fábio Dohogne. Rua Pires da Motta, 1.011, São Paulo, SP, CEP: 01529.

Game Monsters — Eu e meus amigos fundamos um clube, e damos dicas de Master System, Mega Drive, Nintendo, Game Gear e Game Boy. Temos um sistema de classificados no qual o sócio vende, compra ou troca videogames e acessórios. Estamos fazendo uma promoção: se o sócio conseguir mais três companheiros para o clube receberá um adesivo. Mande sua carta para: Rua Mário A. M. de Aragão, 1.010, Campinas, SP, CEP: 13043.

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.

ROUPAS MASTER PARA CRAQUES EM QUALQUER SYSTEM.



B-12

Na B-12, você encontra a moda do campeão.

Faça uma jogada de mestre:

vista B-12

Venha até a B-12, traga esta página, e ganhe um chaveiro Jacaré em qualquer compra.

Augusta, 2664 • Shoppings Iguatemi, Center Norte e Alphaville • Ribeirão Preto



Troco - Um filhote macho preto de Poodle Toy puro, nascido em 18 de dezembro de 1991, por qualquer videogame, em bom estado, menos Master System ou compatível Atari. Vivian Morgado Erlach. Praça Antônio Naldi, 31, Taubaté, SP - CEP: 12030.

Troco - Skate de competição com uma semana de uso, por um Game Boy acompanhado de um cartucho. Também aceito Game Gear ou Lynx. Ricardo de Faria Claro - rua Cláudio Bastos, 10, São Paulo, SP - CEP: 03582.

Super Charger - Vendo com oito cartuchos e adaptador por Cr$ 75 mil. Thiago Teles Brandão Ferreira - av Brigadeiro Luiz Antônio, 551/113, São Paulo, SP - CEP: 01317.

Phantom System - Vendo ou troco com poucos meses de uso. Preço a combinar. Tílio Mendes - rua Girassol, 54/17, Campinas, SP - CEP: 13085.

Last Battle - Troco este cartucho do Mega Drive por outro do meu interesse. Marcos Monteiro Rabelo - rua Lacerda Franco, 45 - Rio das Pedras, SP - CEP: 13390.

Dynavision 2 - Troco com dois joysticks tipo manche, adaptador para cartuchos americanos, três cartuchos e calculadora com capa protetora por um Mega Drive em bom estado com um joystick. Flávio Pontes do Nascimento - rua I, 49, Cubatão, SP - CEP: 11500.

Master System Troco ainda na caixa e dentro da garantia, por um Game Gear. Célio Luiz Pires Júnior. Rua Caetano Munhós da Rocha, 64, Londrina, PR - CEP: 86030 - fone (0432) 29-1059.

Master System Troco por um Phantom System. Aceito negociações. Frederico M. Witemberg - rua Nossa Senhora de Fátima, 301, Osasco, SP - CEP: 06080.



Controles de Nintendo (americano, originais e em bom estado, por Cr$ 50 mil cada. Tenho os seguintes modelos: Double Player - dois controles sem fio com alcance de 35 metros, turbo e câmera lenta. Jammer - controle estilo Flipper com medidor de velocidade do turbo. U-Force - comanda o jogo sem o toque das mãos, também com turbo. Luiz Eduardo Ferreira Filho - rua Lauro Müller, 76/107, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 22290.

Bit System - Vendo em bom estado, com seis cartuchos e um adaptador, por Cr$ 200 mil. Também aceito trocar por um Mega Drive e estudo contraproposta. Pedro Silva Rodrigues - rua Licínio Cardoso, 254, São Paulo, SP - CEP: 05205.

Troco - Dois cartuchos de Master System (Fantasy Zone e Rescue Mission), um carrinho de controle remoto com oito pilhas recarregáveis e um recarregador por um Game Boy em bom estado. Nelson de B. Braga Jr - rua Humberto Campos, 100, Laranjeiras da Serra, ES - CEP: 29160.

ESWAT - Troco este cartucho do Mega Drive por: Spider Man, Alex Kidd in Enchanted Castle, Shadow Dancer, Strider ou outras do meu interesse. Ou vendo por Cr$ 26.000,00. Leandro Elias Miguel - av. Japão, 396 - Mogi das Cruzes, SP -CEP: 08730.

Vendo - Phanton System com três meses de uso, um adaptador J-72 e um cartucho por Cr$ 80.000,00 ou troco com mais um Atari, cartucho e Cr$ 50.000,00 por um Mega Drive. Alexandre Dionízio - rua Manoel de Souza, 80 - Guarulhos, SP - CEP: 07190.

Troco - Alex Kidd Enchanted Castle (Mega Drive) por Super Futebol, Rambo III ou Super Monaco GP. Também vendo o cartucho por um preço camarada. Rodrigo Tissi Ribeiro -fone (0244) 71-1331 - Vassouras, RJ.

Top Game - Troco VG 9000 e mais três cartuchos com documentação e garantia por um Mega Drive ou Master System. Luiz Gustavo Steigleder - rua Hillebrand, 1110 - São Leopoldo, RS - CEP: 93120.

Phanton System - Vendo com 11 cartuchos e um adaptador ou troco por Master System com, no mínimo, cinco cartuchos (de preferência com algum Alex Kidd). Fabio H. R. Wu - rua Haddock Lobo, 1259 - São Paulo, SP - CEP: 01414.

Jogos - Tenho os jogos Ghostbusters I, Ghostbusters II, The Legend of Kage, Crime Busters, Arkanoid. Gostaria de trocar uma delas por algum cartucho do meu interesse. Victor Augusto Silveira - fone (011) 2631828 - São Paulo, SP.

Odissey - Compro cartuchos de Odissey. Thiago Zardo Souza - fone (034) 236-8204 (depois das 8 horas) -Uberlândia, MG.

Vendo/Troco - Top Game VG 8.000 em ótimo estado com dois cartuchos, um adaptador e um controle Power Tron. Preço a combinar. Troco por Bit System, Phanton System, Nintendo ou VG 9.000. Pago a diferença. Douglas Marcus -fone (011) 445-5277 - Diadema, SP.

Master System - Troco ou vendo com 14 cartuchos (Fantasy Zone the Maze, Fantasy Zone II, Altered Beast, Alex Kidd in Miracle World, Alex Kidd in the Lost Stars, Alex Kidd in the Shinobi World, Wonder Boy, Double Dragon I, Black Belt, Castle of Illusion, Ghouls'n Ghosts, Psycho Fox e Moonwalker), uma pistola Light Phaser e dois controles sendo um deles do tipo arcade por um Mega Drive com seis cartuchos. Deonato Mesquita - fone (021) 351-7969 - Rio de Janeiro, RJ.

Vendo - Videogame de 3ª geração compatível com Nintendo americano e japonês, dois cartuchos e um adaptador por Cr$ 80.000,00. Sandro Barros Dias - rua Princesa Isabel, 470 - Santo André, SP - CEP: 09000.

Troco - Super Mario I e Battle City por dois cartuchos do Nintendo americano de meu interesse. Compro também o cartucho Battletoads. George João de Almeida Chaves - rua Leonor Tarcisio Meira, 323A - Rio de Janeiro, RJ - CEP: 25510.

Dactar - Troco dois desses consoles com 18 jogos e três controles em perfeito estado por um Master System ou Phanton System. Leonardo Linhares Cavalcanti - rua Amburguesa, 145 - Olinda, PE - CEP: 53150.

Toca-fitas - Troco toca fitas auto-reverse, Walkman auto-reverse e dois alto-falantes por Master System com acessórios. Pago a diferença. Paulo Roberto de Oliveira - rua Mattos Duarte, 28 - São Paulo, SP -CEP: 02976.

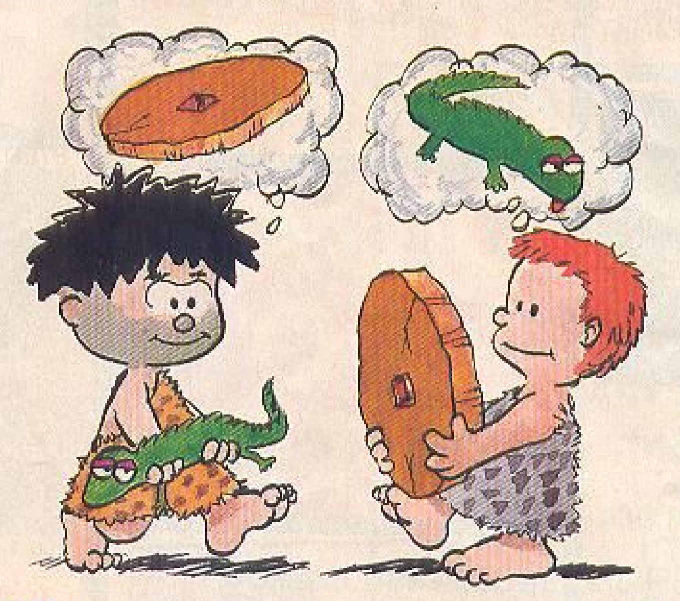
Atari - Vendo com 16 cartuchos ou troco por Top Game VG 9.000 em bom estado. Augusto Barsela - rua Catequese, 1603 - Santo André, SP - CEP: 09090.

Troco - Um Top Game VG 9000, um adaptador para cartuchos Nintendo (de padrão americano), um Master System II com três cartuchos e uma pistola por um Mega Drive, Genesis ou Super Famicom. Também compro um Game Boy. Eitan Gurtenstein. Av. Visconde de Guarapuava, 5.171/122, Curitiba, PR - CEP: 80240.

Troco - Master System com dois Joysticks, uma pistola Light Phaser, óculos 3D e quatro cartuchos por Mega Drive. Eduardo S. Rocha - av. Sandoval Arroxelas, 130/302 - Maceió, AL - CEP: 57035.

Atari - Troco Atari em perfeito estado com 10 cartuchos sendo dois com dois jogos, dois controles por Top Game ou Super Charger. Agnelo Alves Diniz - rua Marize Barros, 344 - São Paulo, SP - CEP: 01545.

Phantom System - Vendo o console em ótimo estado com quatro cartuchos e um adaptador por Cr$ 90.000,00. Márcio Pereira da Silva - fone (011) 412-8176 - Santo André, SP.



Troco - Master System com três cartuchos e dois mini games por um Mega Drive sem cartuchos. Augusto Frederico de Paula Xavier - rua Vitório Balani, 1154 - Maringá, PR - CEP: 87015.

Troco - Pistola Laser Gun e dois cartuchos: Crime Busters e Guerrilheiros Indomáveis por Double Dragon II, Tartarugas Ninja e Tartarugas Ninja II. Também vendo a pistola e os dois cartuchos. Rodrigo Costa e Silva - rua Cabiuna, 89 - São Paulo, SP - CEP: 04367T.

Atari - Troco um Atari em perfeito estado com 10 cartuchos sendo um de oito jogos, um de dois jogos e o resto de quatro jogos por um Phantom System com quatro cartuchos em bom estado. Pago a diferença. Alexandre Miguel de Souza - rua Arapongas, 142 - Curitiba, PR - CEP: 81910.

Master System - Vendo com óculos 3D, pistola Light Phaser, Rapid Fire, Controle tipo Asa e dois cartuchos por Cr$ 200.000,00. Daniel Oliveira Fidalgo - rua Tristão Pinto, 1227 - São Gabriel, RS - CEP: 97300.

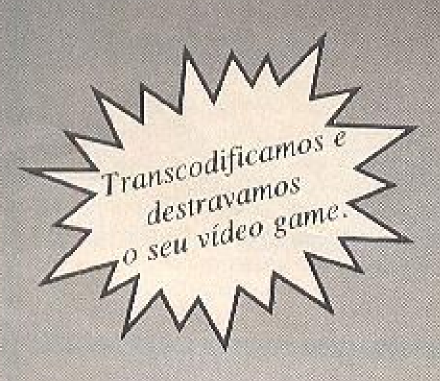
Troco - Um videogame Dynavision do sistema Atari com 17 cartuchos por qualquer outro videogame do sistema Nintendo ou Sega. Alexsander Salinas dos Santos - rua Santos Branco de Andrade, 185 - Taboão da Serra, SP - CEP: 06760.

Nota da redação

Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

MISTER GAME

SÃO PAULO E CAMPINAS



- Aluguel de cartuchos. (Os melhores e mais variados títulos).
- Compra/venda/troca. (Vídeo game, acessórios e computadores PC E MSX).
- Assessoria. (Distribuição de cartuchos e acessórios p/ locadoras em todo o Brasil.

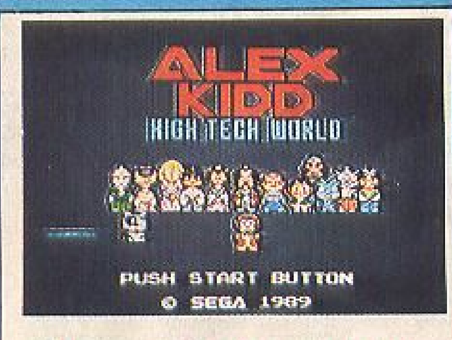
SÃO PAULO
- Av. Eng.º Heitor Antônio Eiras Garcia, 880 - CEP 05588
FONE: (011) 819-0419

CAMPINAS
- R. Carlos Guimarães, 35
Cambuí - CEP 13023
FONE: (0192) 53-6778

Despachamos p/ todo o Brasil

Vale locação. Traga este recorte e ganhe uma locação.
Válido p/ não sócios.

DICAS DO LEITOR



Alex Kidd in High Tech World
(Master System)

Para conseguir o passaporte verdadeiro, reze 100 vezes na igreja. Depois disso, Deus virá com o documento para Alex.

Leonardo de Melo Araújo
Rio de Janeiro, RJ

Super Volleyball
(Mega Drive)

Aperte o direcional para cima e os Botões **A** e **B** ao mesmo tempo, para conseguir um supersaque neste jogo. Quando a bola ficar vermelha acione o direcional para a esquerda inferior e os Botões **A** e **B** juntos. Mas, atenção, este saque só funciona uma vez em cada set.

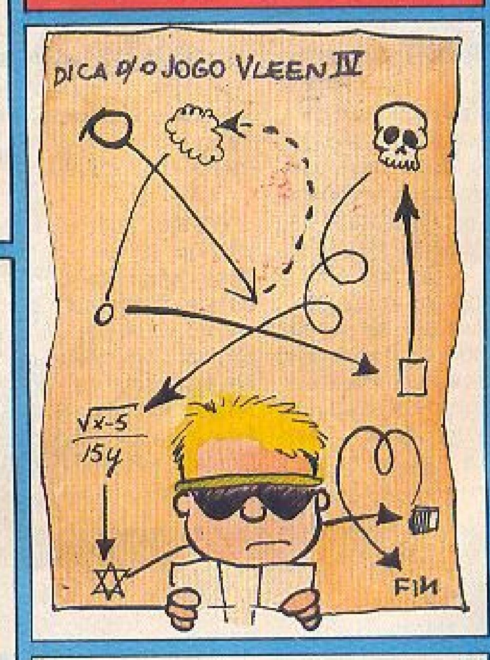
Stence Sobottka Pieri
Santa Bárbara D'Oeste, SP



Kings of the Beach
(Nintendo)

Aqui estão as passwords para passar de turno:
Segundo Turno: SIDEOUT
Terceiro Turno: GEKKO
Quarto Turno: TOPFLITE
Quinto Turno: SUNDEVIL

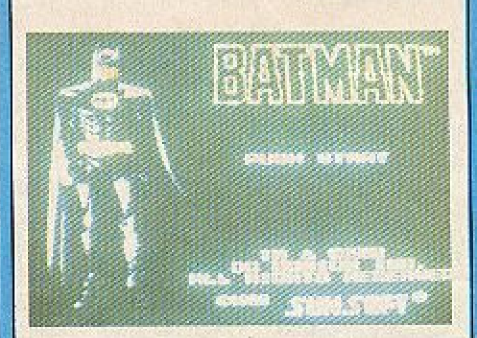
Rafael E. Couto
Rio de Janeiro, RJ



Batman
(Nintendo)

Para selecionar as fases, digite na tela de apresentação:
Fase 2: ABBAA
Fase 3: ABBAAA
Fase 4: ABBAAAA
Fase 5: ABBAAAAA
Fase 6: ABBAAAAAA

Waldélio Souza da Silva
Juazeiro, BA



NHL Hockey
(Mega Drive)

Para disputar o jogo final digite: B7LZRBLZST4B9ZPD

Fabrício C. da Fonseca
Rio de Janeiro, RJ

Splatter House
(TurboGrafx-16)

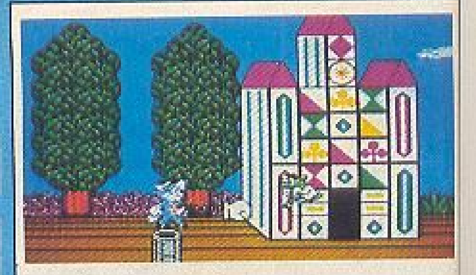
Para conseguir selecionar fases use a seguinte tática: a qualquer momento reinicie o jogo e, na tela que aparecer uma casa, aperte três vezes o **Select**. Mantenha o direcional na diagonal esquerda inferior e depois aperte o Botão **1**.

Luciano Rando Munhóz
Londrina, PR

Castlevania II
(Nintendo)

Com estes códigos você começa o jogo com todas as armas:
CTUH E26L
JXKN U0ZK

Marcelo Abrahão Bucci
Orlândia, SP



Rockin' Kats
(Nintendo)

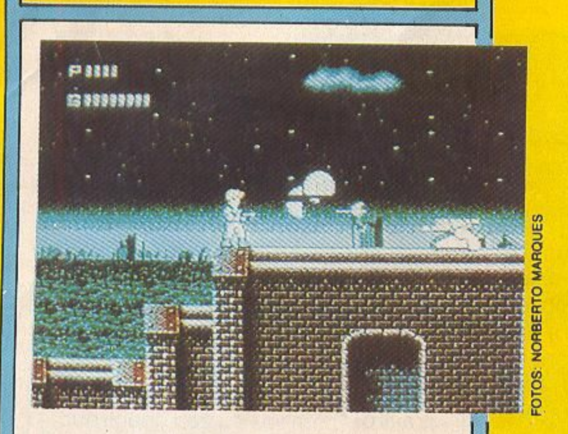
Vidas Infinitas - Na tela de escolha de fase, selecione o canal 3, pegue a vida e aperte **Pause**. Fique então acionando o Botão **A** até voltar para a tela de escolha de fase. Escolha novamente o canal 3 e a vida estará lá. Repita a operação quantas vezes quiser.

Ricardo N. Rocha
São Paulo, SP

Totally Rad
(Nintendo)

Para ter acesso ao menu de opções entre com a seguinte seqüência na tela de apresentação: para cima duas vezes, para baixo duas vezes, para esquerda duas vezes, para direita duas vezes e **Start**.

Gilnei Feijó de Oliveira
Rio Grande, RS



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Journey to Silius
(Nintendo)

Para começar o jogo com 12 Continues, aperte o Botão **B** 33 vezes na tela de apresentação. Este comando também mostrará o Sound Test do jogo.

Miguel Castarde Neto
Cabreúva, SP.

Castlevania II
(Game Boy)

Use a seguinte password para chegar a penúltima fase: Coração, Vela, Cristal e Cristal. Já, para enfrentar o último chefe use: Cristal, Coração, Vela e Coração

Germano Gonzaga L. do Vale Filho
Fortaleza, CE

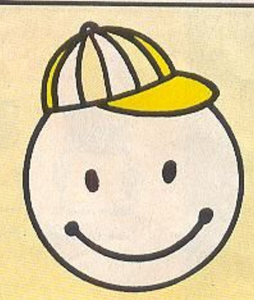


Maniac Mansion
(Nintendo)

Para entrar no quarto do filho do cientista, deixe um personagem com a chave do lado de fora da casa e o outro na sala do sarcófago. O primeiro deve então tocar a campainha. Selecione o personagem da sala do sarcófago. Quando o filho do cientista for atender a porta espere cinco segundos e vá ao seu quarto. Faça a "limpa" e saia rapidinho.

Roberto B. Fávero
Jaú, SP.

FOTOS: NORBERTO MARQUES



ESPECIALIZADA EM GAMES

- SUPER NINTENDO
- MEGA DRIVE

CARTUCHOS PARA:

- SUPER NINTENDO
- MEGA DRIVE
- NINTENDO

- OS MELHORES LANÇAMENTOS



Atendemos Varejo e Atacado c/ Preços Compatíveis.

BOXON - COM.IMP. E EXP.LTDA
R. Bernadino de Campos, 451
Brooklin - São Paulo S. P.
FONE: (011) 535-5833

Sodimpex

CARTUCHOS E APARELHOS ORIGINAIS

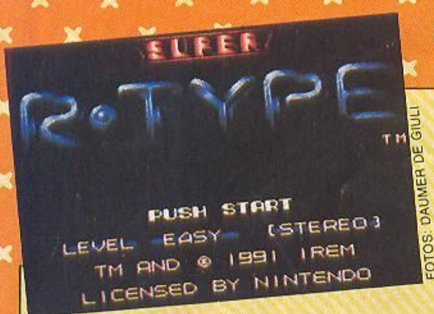






- CATÁLOGO DE 500 TÍTULOS.
- LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM ESTADOS UNIDOS.
- ATENDIMENTO VIP.
- MELHORES PREÇOS.
- MENOR PRAZO DE ENTREGA.
- SOMENTE P/ REVENDAS E LOCADORAS.
- CDs MUSICAIS.

SODIMPEX - COMÉRCIO EXTERIOR LTDA.
FONE: (011) 256-1739 - FAX: (011) 231-2432
SÃO PAULO - S.P.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

SUPER R-TYPE



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

Itens

- **S** - velocidade
- **Azul** - tiros laser
- **Amarelo** - tiros rastejantes
- **Verde** - tiros de fogo
- **Vermelho** - tiros anelados de laser
- **M** - mísseis
- **Olho Vermelho** - atira e protege a nave

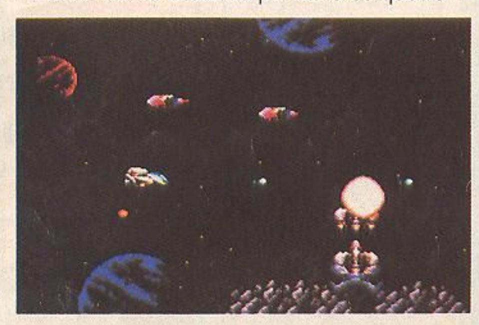
Forças interplanetárias estão ameaçando invadir a Terra e criaturas a serviço do império Bydo estão a ponto de dominar o planeta. A nave R-9 é a única com poder suficiente para impedir que isso aconteça. A sua missão neste incrível game, que chega agora aos cartuchos de Super Nintendo, é pilotar a R-9 e salvar a Terra dos intrusos. Para conseguir a vitória, é necessário enfrentar os inimigos em oito etapas. O melhor para quem está iniciando a "jornada" é escolher o nível de dificuldade de **novice**, onde as armas conquistadas e a nave droide estão garantidas, mesmo que você tenha de recomeçar o jogo. Fique ligado também, porque a cada 40 mil pontos surge uma vida extra.

Comandos

- **Direcional** - movimentos da nave R-9
- **Botão A** - chama e solta a nave droide
- **Botão B** - tiros normais
- **Botão B pressionado** - super-tiro e ultra-tiro
- **Botões X e Y** - tiros rápidos

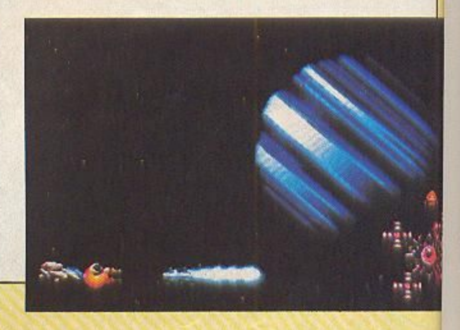
Primeira fase

Agora tem início a missão da nave R-9, destacada para proteger o planeta Terra da invasão do império Bydo. Não esqueça de ir apanhando itens durante o caminho e de se defender das pequenas naves. Fique ligado, porque alguns itens aparecem somente depois que você atira. A base que está na parte de baixo e no alto da tela também solta diversas naves inimigas. Acabe com estas bases com o super-tiro (pressionando Botão **B**, até o nível de energia ficar azul). Apanhe a nave droide o mais rápido possível. Com a nave "nas mãos" você pode tocar os inimigos menores, acabando com eles, e também soltá-la, para que ela os destrua. Agora dois círculos formados por robôs tentarão destruir a R-9. Para passar por eles segure o ultra-tiro (pressionar Botão **B** até o medidor ficar laranja) e quando os dois círculos estiverem vindo em sua direção solte. Restam somente dois inimigos. Destrua-os com tiros normais. Mais um probleminha: agora é a vez do robô atirador de laser. Para liquidá-lo, basta ficar na parte de baixo da tela e soltar o super-tiro quando o monstro parar de atirar. O inimigo da fase é um robô em forma de cruz móvel. Destrua primeiro os quatro sensores que estão nas pontas da cruz. Atire também para acabar com as minas liberadas pelo inimigo: elas atiram. Finalize o trabalho com um super-tiro. Pronto, você venceu a primeira etapa!



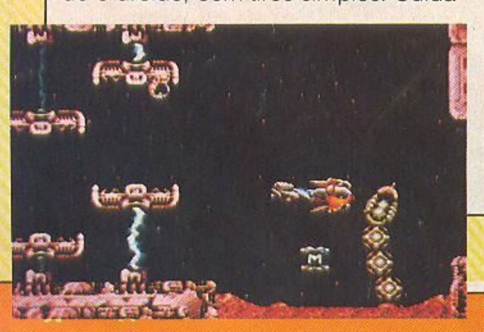


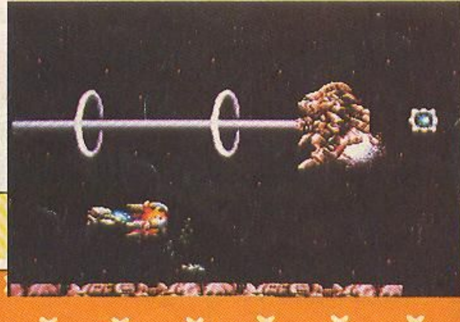




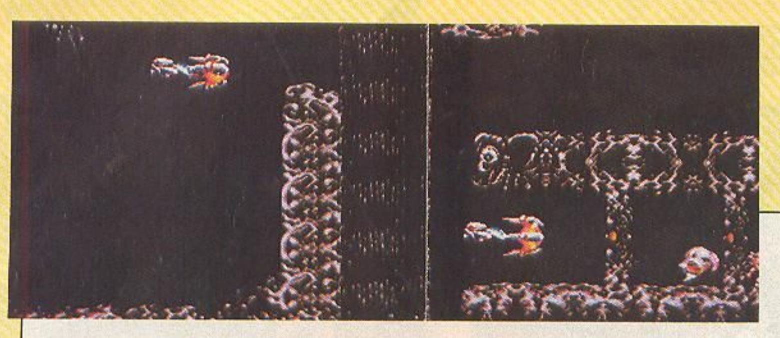
Segunda fase

A R-9 prossegue em sua difícil missão agora dentro de uma usina de lixo. Continue apanhando os itens que estão no caminho e destruindo as pequenas naves. Cuidado com o monstro que pula das águas. Liquide-o usando o droide, com tiros simples. Cuidado ainda com os esmagadores elétricos. Use o ultra-tiro para conseguir passar. As centopéias que saem do esgoto também vão dar trabalho. Destrua as monstras com um tiro na cabeça. O robô atirador de laser da primeira fase aparecerá novamente. Você já sabe como destruí-lo: é só ficar na parte de baixo da tela e soltar o super-tiro quando o monstro parar de atirar. O inimigo principal é um monstro robotizado gigante. Para acabar com ele, solte um ultra-tiro na bola que aparece em sua barriga. Cuidado também com os tiros do monstro. Você conseguiu mais uma vez!



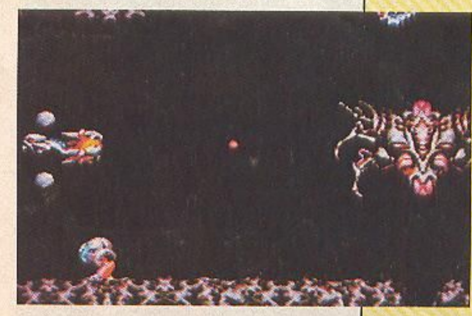


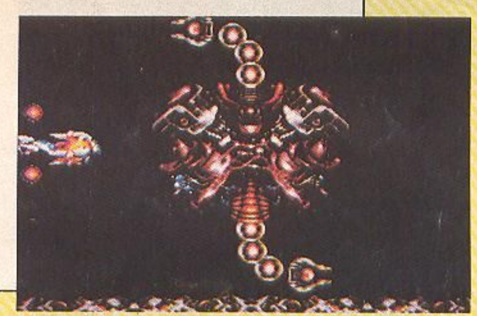


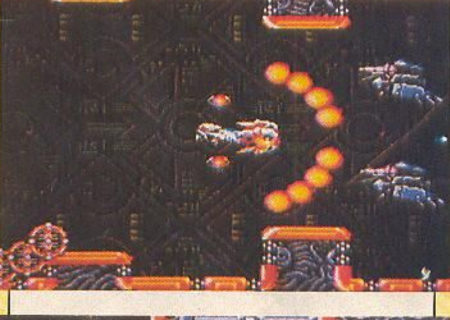


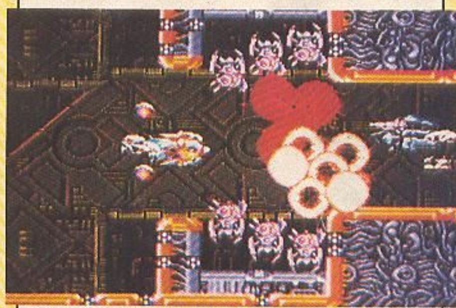
Terceira fase

A R-9 está agora numa caverna. Fique ligado nos peixes mecânicos: eles são indestrutíveis. Fique esperto também para passar pelas cachoeiras e pelos filetes de água. Eles têm a "manha" de desgovernar a nave. Quando aparecer a primeira divisão (foto), escolha continuar pela parte de baixo. Só assim, você evita os inimigos e as cachoeiras. Vá destruindo os muros até alcançar a saída. As lagartas e girinos também vão incomodar. Fique ligado no escaravelho verde e rosa. Solte um super-tiro para acabar com ele. O inimigo da fase é um enorme monstro de onde saem duas serpentes. Antes de as monstras aparecerem surge uma bola verde de dentro do inimigo. Solte um ultra-tiro na bolinha e você conseguirá acabar com o monstro e com as serpentes automaticamente.









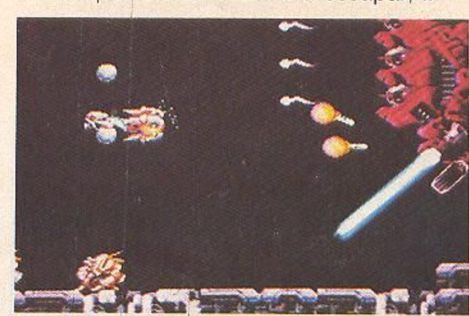
Quinta fase

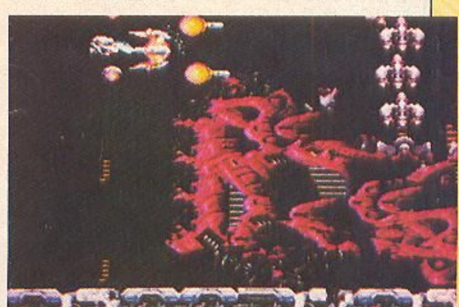
A nave R-9 chega agora a uma usina de reciclagem. Cuidado para não ficar preso nas plataformas móveis. Aqui o segredo é ter paciência e esperar até que "as coisas se acalmem". Só então é que você deve escolher o caminho certo (foto) a seguir. Cuidado com os robôs. Acabe com eles disparando tiros. Quando as plataformas na diagonal começarem a aparecer, passe por baixo para não ficar preso. Pronto, você chegou ao inimigo da fase: uma máquina gigante, que caminha rapidamente para trás. Ande atrás dela, mas tome cuidado com as plataformas que



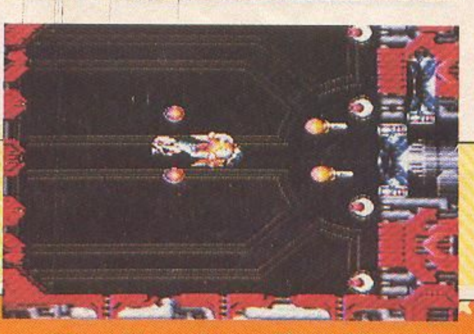
Quarta fase

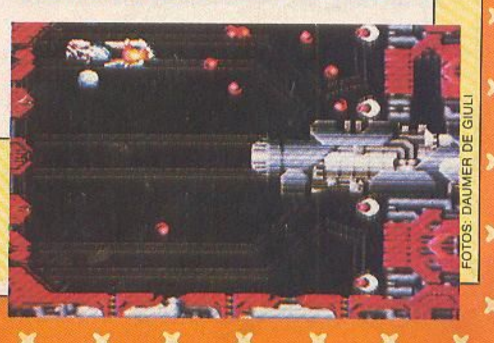
A R-9 está novamente no espaço e seu objetivo agora é destruir a nave inimiga. Todo cuidado é pouco com os canhões que soltam girinos e com os atiradores de laser. Use o super-tiro e o ultra-tiro a vontade para atacar a nave. Não esqueça também de ir apanhando os itens. Fique ligado ainda nas pequenas naves que saem de dentro da nave-mãe e nos raios laser que ela solta por baixo. A nave inimiga então se abre e a R-9 deve entrar dentro dela, para destruí-la por completo e acabar com o chefe da fase. O inimigo principal é um robô controlado por computador. Antes de ele aparecer por inteiro, atire nos quatro canhões que estão na frente. Espere a placa azul surgir e atire somente quando ela estiver no meio da tela. Cuidado com os raios que ricocheteiam e também com os tiros dos quatro canhões. Para escapar, fique na parte alta do canto esquerdo da tela e atire também. Quando o computador cessar fogo, desça e dispare na bolinha vermelha que vai aparecer. Use então o ultra-tiro para acabar de vez com o monstro.



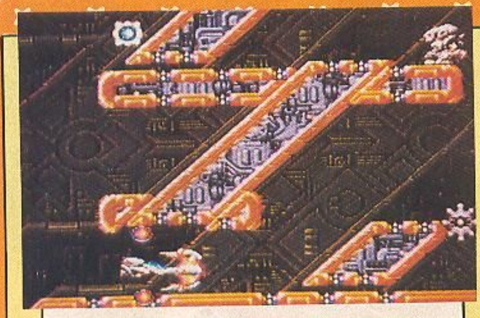




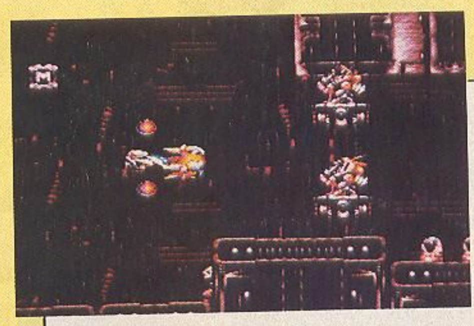


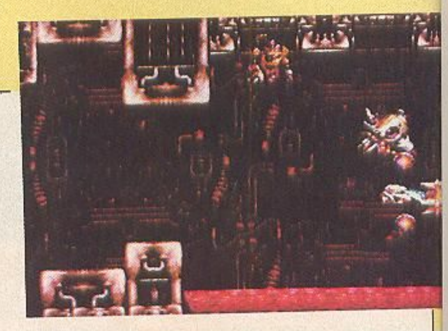


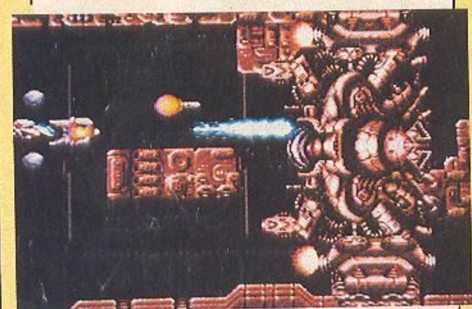
FOTOS: DAUMER DE GIULI

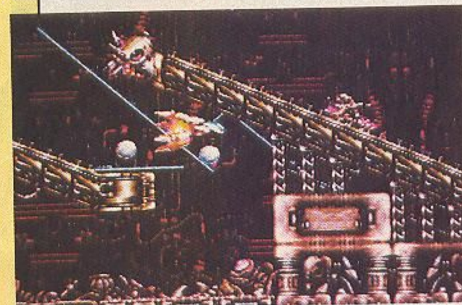


SUPER R-TYPE

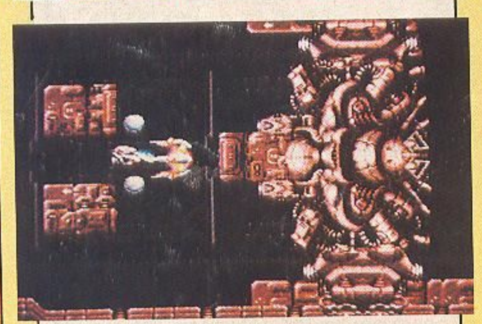












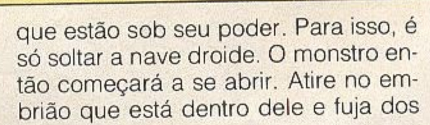
servem de obstáculo. Vá soltando super-tiros na bola vermelha que está no meio do monstro. Pronto, você conseguiu acabar com ele.

Sexta Fase

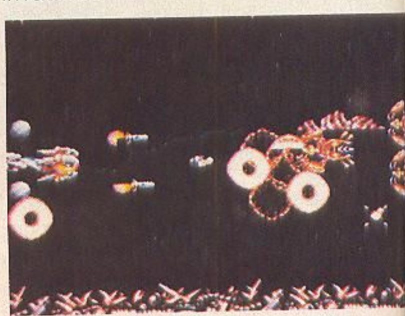
A R-9 está numa fábrica abandonada e aqui você tem de ficar ligado nos inimigos que descem de elevador. Acabe com eles usando os tiros normais. Vários adversários começam agora a despencar do alto da tela. Mas se você tiver os dois olhos vermelhos de segurança acoplados à nave, não há problema: eles ajudam a acabar com todos os inimigos. Quando você chegar às escadas rolantes, coloque a nave droide atrás da R-9 para poder absorver os tiros e acabar com inimigos mais facilmente. Mas não esqueça de passá-la para frente outra vez. O inimigo da fase são três olhos mecânicos que se separam. Atire na parte vermelha de cada um deles para destruí-los. Mas muito cuidado com os tiros inimigos, eles não podem ser absorvidos pela nave droide e saem pelas laterais do monstro. Cuidado também com as pedras que eles atiram para o alto.

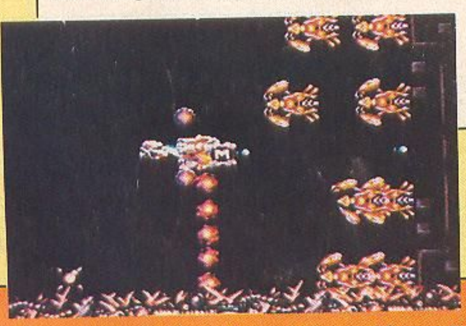
Sétima fase

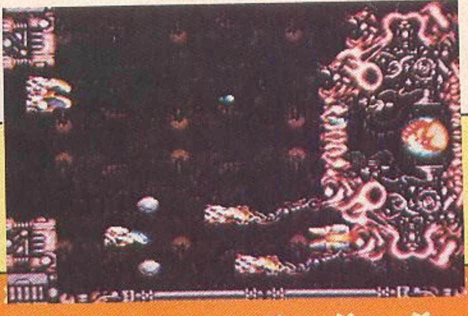
A R-9 consegue finalmente encontrar o esconderijo do chefe do império Bydo, que tem em seu poder quatro naves amigas. Aqui vai uma super dica: se você estiver com os dois olhos vermelhos, fique no meio da tela e não pare de pressionar o Botão **X** ou **Y**. Usando esta tática, a R-9 fica totalmente protegida dos tiros inimigos e consegue acertar todos seus adversários. Mas cuidado com os escorpiões atiradores. Eles são os únicos que representam perigo. Logo que vê-los, solte o super-tiro e fuja de suas investidas. Para chegar ao inimigo final, liberte as quatro naves que estão sob seu poder. Para isso, é só soltar a nave droide. O monstro então começará a se abrir. Atire no embrião que está dentro dele e fuja dos tiros que vêm em sua direção. Parabéns, você conseguiu acabar com o império Bydo e salvar a terra dos invasores!

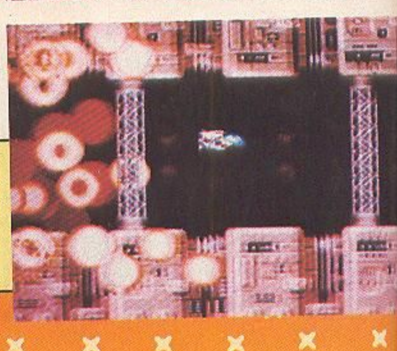














FOTOS: DAUMER DE GIULI

BARBIE



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

As meninas não têm mais do que reclamar, neste novo game a boneca Barbie ganha vida e vai às compras. Só que em meio a tantos afazeres, a garota fica cansada e acaba dormindo. Então sonho e realidade se misturam. Seu objetivo é ajudar Barbie a encontrar Ken, seu príncipe, para dançar a valsa. Você conta para isso com dois **Continues**. Toda vez que você precisar usá-los, o game lhe perguntará se Barbie quer continuar dormindo ou se quer acordar. Opte por continuar dormindo para que o jogo prossiga. Mãos a obra!

Comandos

Direcional - movimentos de Barbie
Botão 1 - joga diamantes
Botão 2 - saltos
Select - selecionar itens

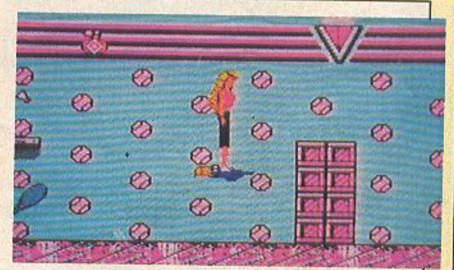
Itens

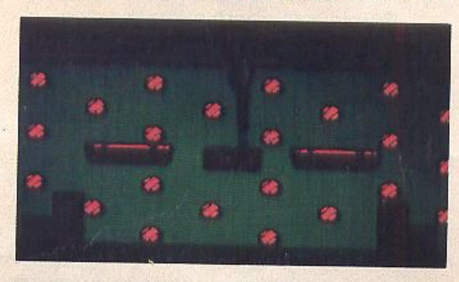
Laço - paralisa os amigos
Diamantes - faz os amigos de Barbie se movimentarem
Coração - efeito diferente com cada amigo de Barbie
Pérola branca - aumenta energia
Pérola negra - invencibilidade

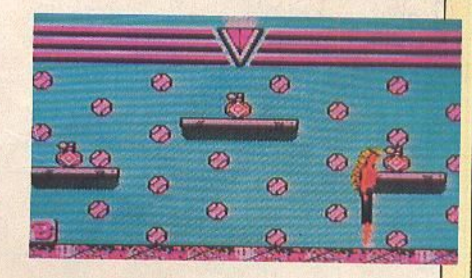
Primeira fase

Barbie inicia esta aventura no Mundo dos Esportes, onde você deve apanhar os **B** para ganhar energia. A energia é representada pelos "zzzzzzzz", na parte de baixo da tela. Pule em cima do primeiro quadrado com a letra **B** e acione o **Direcional** para baixo. Mais um **B** surgirá. Pegue-o e Barbie ficará invencível o tempo suficiente para passar pelas raquetes. A garota encontra então um tucano e deve lhe dar o diamante (**Select** diamante): a ave se transforma num suporte para que Barbie possa alcançar a pilha de caixas. Pule no **B** após as caixas e novamente surgirá a invencibilidade. No local da foto fique em cima do segundo **B** e acione o **Direcional** para baixo. A tela muda de cor e Barbie entra num estágio secreto de bônus. Apanhe os perfumes e saia pelo **B**. Ande para o lado direito e Barbie muda de estágio.





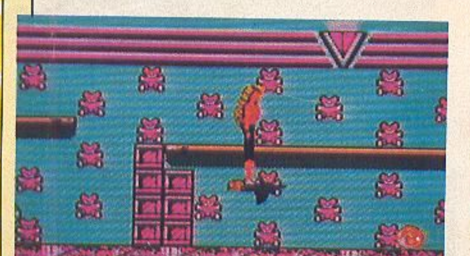


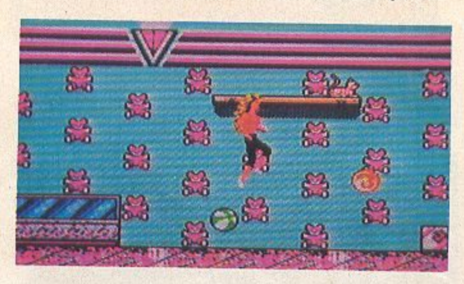


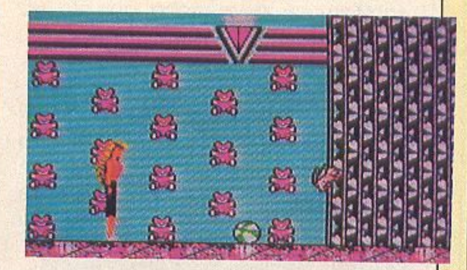


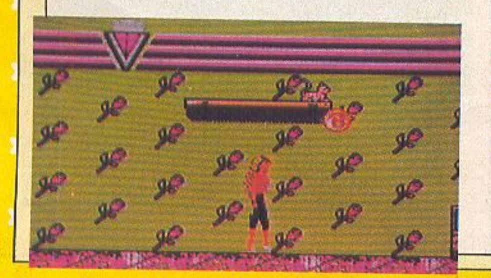
Estágio 2

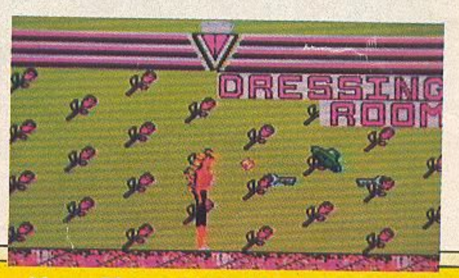
Barbie está agora na seção de brinquedos da loja de departamentos. Espere a garota alcançar a plataforma e jogue um diamante para o tucano novamente. Ele levará Barbie para baixo. A garota pode então pegar mais um **B**. Já para pegar o **B** que está no alto da plataforma, jogue mais um diamante, só que desta vez para o gato. Ele ajuda a boneca derrubando-o. O inimigo da fase é um compartimento de onde saem bolas. Dê o diamante para que o gato pule e feche a porta de onde as bolas estão caindo. Repita a ação três vezes. Você conseguiu!









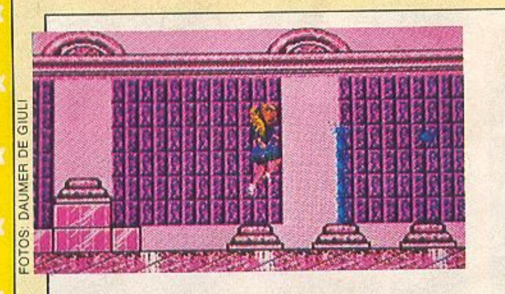


Estágio 3

Agora na boutique, Barbie encontra novamente um **B** na plataforma. Dê um diamante para que o gato jogue-o para a garota. O inimigo da fase são várias peças de roupa feminina que ficam dançando. Jogue diamantes nas roupas para acabar com elas. ▶

FOTOS: DAUMER DE GIULI

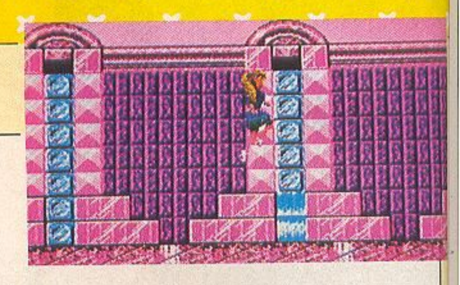
BARBIE



FOTOS: DAUMER DE GIULI

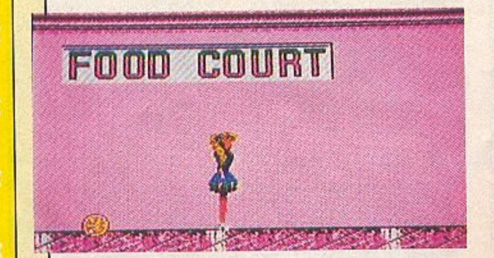
Segunda fase

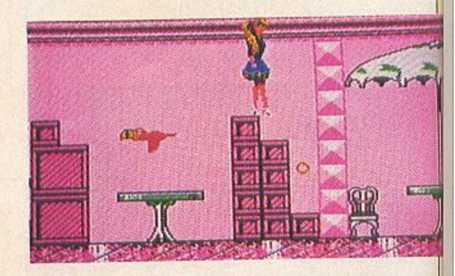
Barbie chega agora a uma galeria. Repare que a garota mudou de roupa. Para passar pelas fontes de água, espere até que elas abaixem. Pule no **B** para aumentar sua energia, mas muito cuidado com os peixes: não deixe eles tocarem na garota. Mais à frente, Barbie encontra um outro **B** no alto da tela. Apanhe-o para aumentar mais uma vez a energia.



Estágio 2

Ainda na galeria, Barbie chega a um corredor de fontes. Aqui o segredo é esperar até que a água pare de cair para só então poder passar.



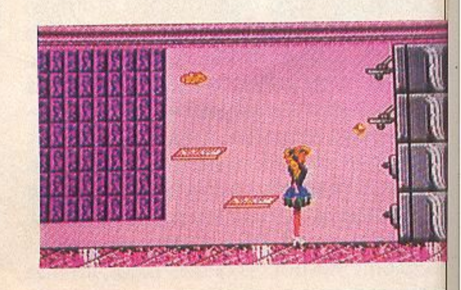


Estágio 3

No departamento de comida, fique ligada nas rodelas de laranja que estão rolando no chão. Pule para conseguir passar. Não esqueça também de apanhar o **B** que está no alto da tela. Ele faz Barbie ter o poder de acabar com todos os inimigos que tentam chegar perto dela. Pule na folha, que servirá como impulso. Para alcançar a pilha de caixas também é fácil: dê um diamante para que o tucano deixe Barbie pular sobre ele e pronto.

Estágio 4

Barbie está agora numa pizzaria. Vá pulando em cima das mesas até chegar à máquina de pizza. Atire diamantes para conseguir fechar suas portas e não deixar escapar as pizzas que tentam atacar a garota.



Terceira fase

Barbie agora está sonhando que é uma sereia encantada. Aperte o **Botão A** várias vezes para nadar, mas muito cuidado para passar pelos buracos de onde sai ar. Apanhe as pérolas que saem do **B**. Para apanhar a pérola que está no buraco de baixo, dê um diamante ao cavalo marinho, que ele traz a jóia para Barbie. Fique ligado nas águas-vivas e também nas conchas. Quando aparecer uma pilha de **B**, encoste neles: surgirá então a invencibilidade. Barbie encontra agora um monte de estrelas do mar, que formam seu nome. Não esqueça de apanhá-las, mas fique esperta com as tartarugas marinhas.



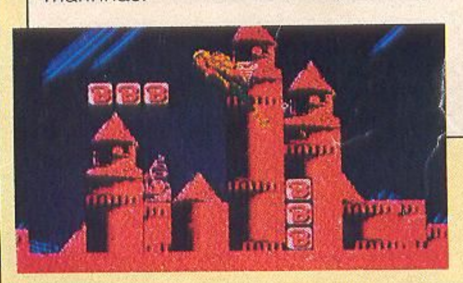


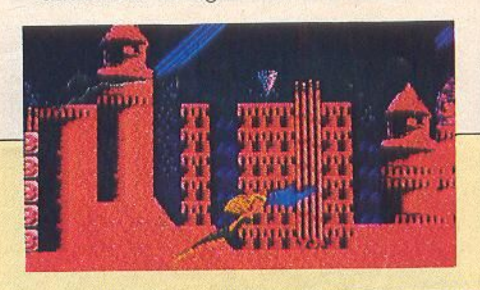
Estágio 2

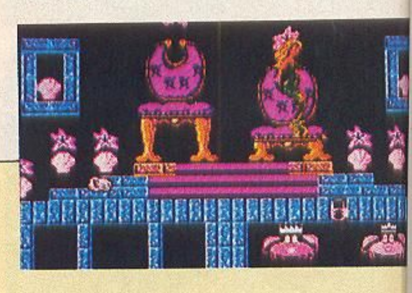
Barbie encontra agora uma cidade submersa. Apanhe a invencibilidade no **B** da foto e dê um diamante para que o golfinho leve Barbie de carona até o outro lado das ruínas. Mas muito cuidado com as águas-vivas e lulas.

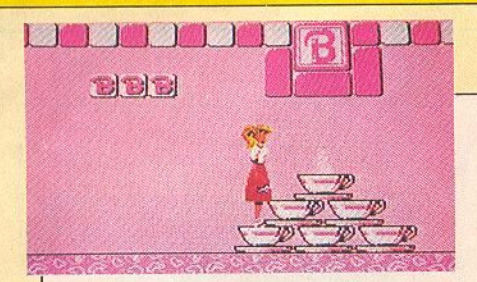
Estágio 3

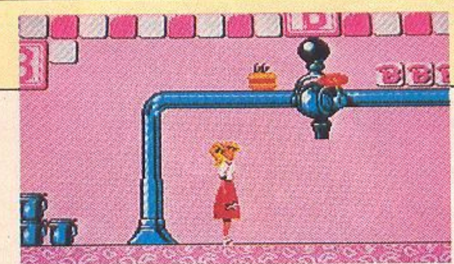
Para conseguir libertar os caranguejos (rei e rainha) que estão presos, jogue diamantes na fechadura. Mas fique ligada na água-viva que tentará atrapalhar seu trabalho.







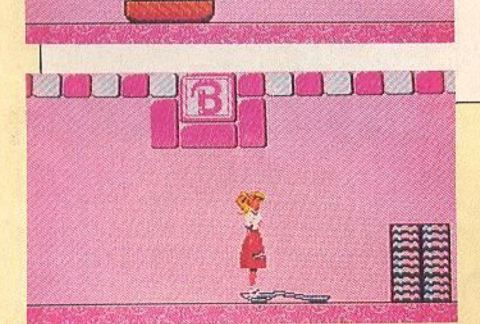






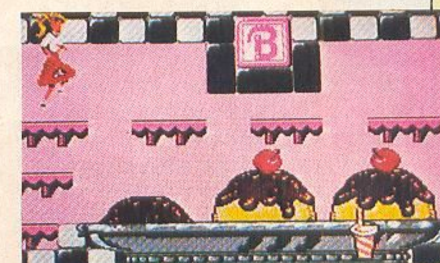
Quarta fase

Barbie acorda com pressa para não chegar atrasada ao Soda Shop. No bar não esqueça de pegar os óculos que estão logo no início da fase e valem pontos. Para fechar a torneira de café, dê um coração para o sorvete. Aqui tome bastante cuidado com as xícaras: dentro delas tem café quente e Barbie pode se queimar. Fique ligado também nas joaninhas que caem do teto e tiram energia da garota. Dê agora um coração para que o sanduíche feche mais uma torneira e tome cuidado com o patins, além de ele correr, também atira. Chegou a vez de dar um coração para o saquinho de pipocas. Ele então jogará pipocas para o alto e elas jogarão a energia para Barbie. O inimigo da fase são cinco torneiras de café que soltam gotas. Jogue corações para fechar as torneiras.



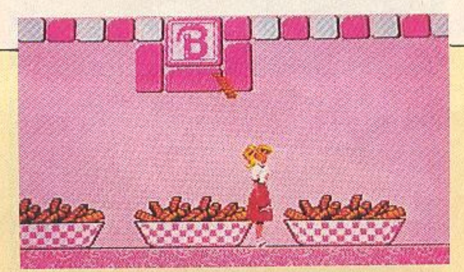
Estágio 2

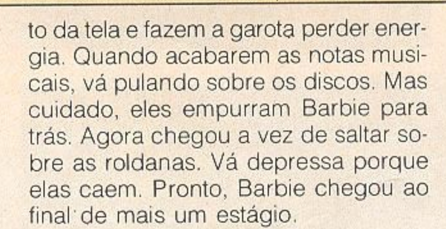
Barbie encontra agora um enorme sanduíche. Espere até que o pão levante para passar. Para conseguir atravessar as caixas, o melhor é pisar na colher que servirá como impulso. Agora todo o cuidado é pouco para não ser atingida pelas batatinhas fritas que pulam. Quando Barbie encontrar o menu, você muda de estágio.

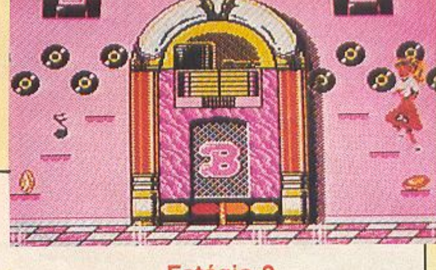


Estágio 3

Uma enorme banana split é o mais novo problema de Barbie. Jogue corações às três bolas de sorvete para que elas abaixem e façam os mini milk shakes abaixarem também. Fique ligada também nas cerejas: elas tentam acertar a garota. Não esqueça de usar as plataformas para acertar o sorvete.

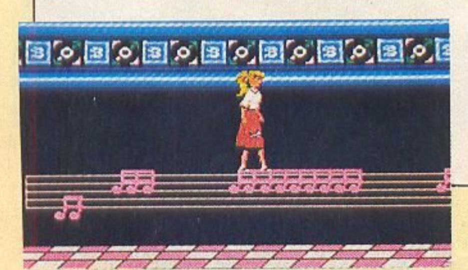


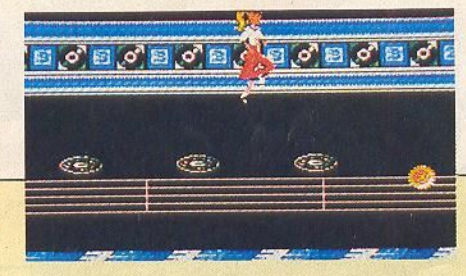




Quinta fase

O cenário agora é uma loja de discos. Ande sempre em cima das notas musicais, mas muito cuidado para não cair. Toda vez que Barbie cair, ela volta para o início da fase. Fique ligada também nas moedas que caem do alto da tela e fazem a garota perder energia. Quando acabarem as notas musicais, vá pulando sobre os discos. Mas cuidado, eles empurram Barbie para trás. Agora chegou a vez de saltar sobre as roldanas. Vá depressa porque elas caem. Pronto, Barbie chegou ao final de mais um estágio.



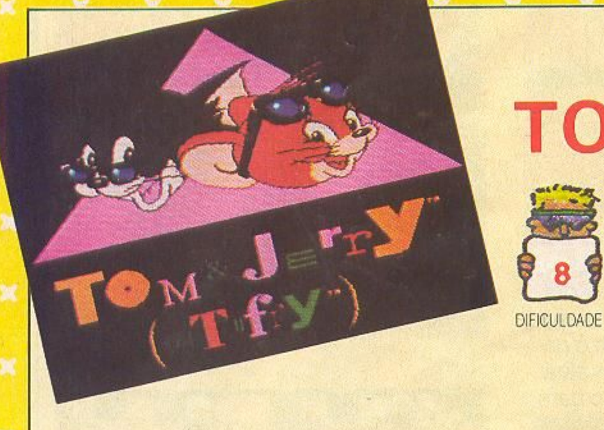


Estágio 2

Neste último estágio, Barbie só tem de fazer os três discos que estão na parte de baixo da tela girar. Dê pulos altos, até que os discos comecem a rodar. Pronto, você conseguiu ajudar Barbie a encontrar seu namorado e dançar a valsa. Parabéns!



FOTOS: DAUMER DE GIULI



TOM E JERRY



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



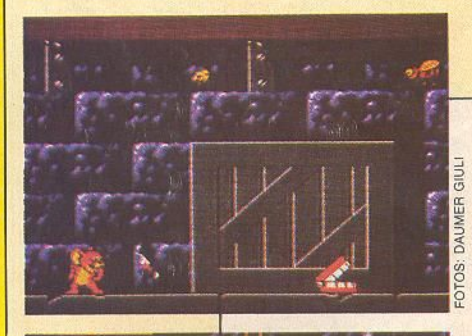
CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

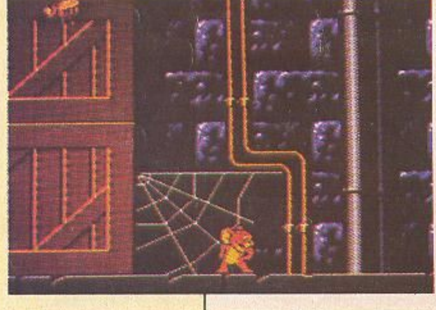
Tom e Jerry são os mais novos personagens de desenho animado a sair das telas de televisão para invadir a "praia" dos videogames. Nesta primeira aventura da dupla, Tom já começa aprontando. O gato capturou Tuffy, o sobrinho de Jerry, que agora tem de tentar salvá-lo. A sua missão é ajudar o ratinho a recuperar seu sobrinho. Para isso, você tem de atravessar cinco fases, com três estágios cada uma, estando munido apenas de dois **Continues**. Mas, uma recompensa: a cada 50 mil pontos, o ratinho ganha uma vida extra.

Comandos

Direcional - movimentos de Jerry
Botão 1 - pulos
Botão 2 - tiros
Select - escolhe armas

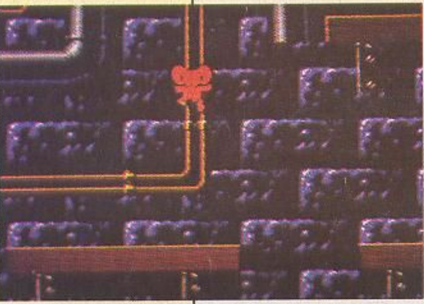


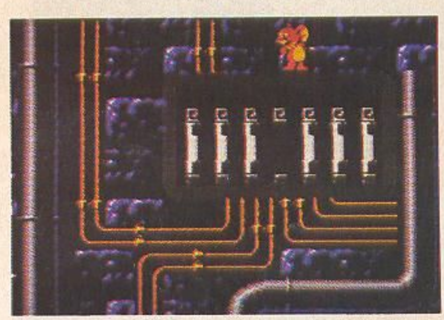
FOTOS: DAUMER GIULI

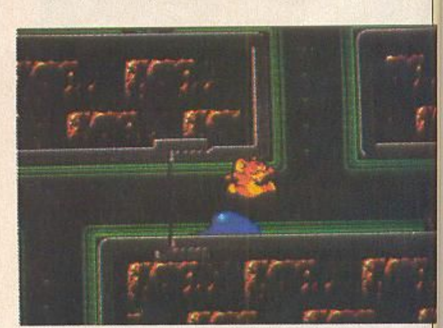


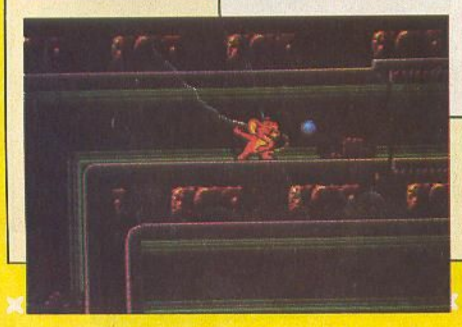
Primeira fase

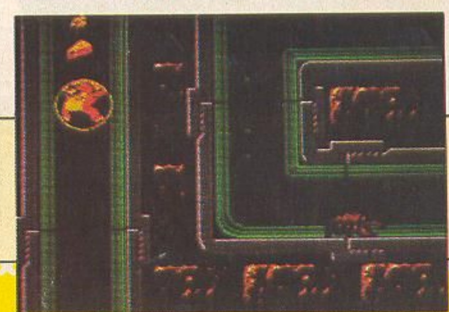
O primeiro lugar onde Jerry vai procurar seu primo é no porão da casa onde eles moram. Jerry tem de tomar cuidado aqui com a dentadura e com o soldadinho de chumbo que tentarão atacá-lo. Atire para se defender. Quando você encontrar a teia, acabe com a aranha que está nela com dois tiros e suba (**Direcional** para cima) pelo cano amarelo. Mas cuidado: a teia deixa os movimentos de Jerry em câmera lenta por alguns instantes. Continue andando por cima e para o lado esquerdo, mas fique ligado nas abelhas e nas tachinhas que tentam atrapalhar o herói. Não esqueça de ir apanhando os itens. Fique esperto, a saída está no local da foto. Na segunda etapa desta fase, Jerry chega ao encanamento da casa. Aqui as lesmas e escorpiões vão incomodar o herói. Atire para passar por eles. A água também vai dar trabalho, fuja para não ser apanhado. Aqui uma superdica espera por você: atire sem parar nos escorpiões e ganhe até nove vidas. Lembre-se, cada escorpião vale 200 pontos. Quando Jerry chegar no alto do cano esquerdo, use o poder da bolha para conseguir mais itens. Jerry alcança então o inimigo da fase: Tom está esperando o ratinho na borda de uma pia cheia d'água. Jerry tem duas plataformas móveis para se equilibrar. Cuidado com as bolinhas de gude que o gato atira e também com seu cuspe. Salte e atire no focinho do inimigo para liquidá-lo. Você conseguiu!

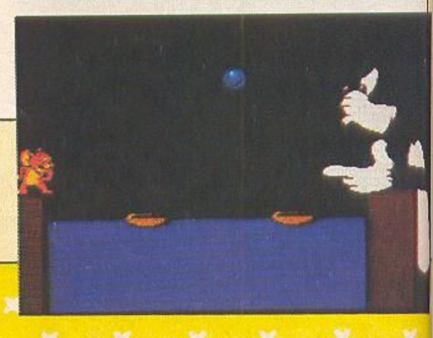






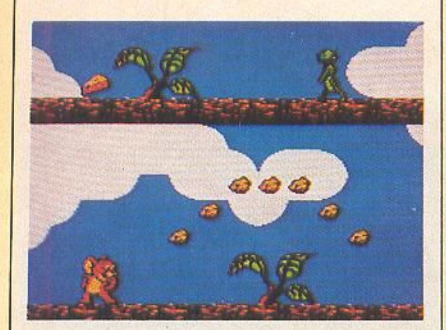






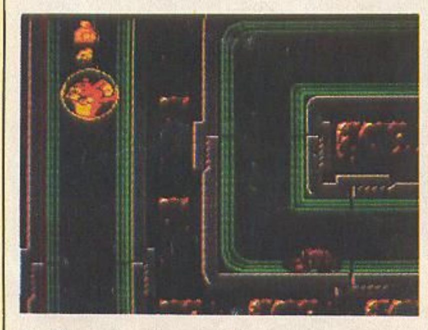
Itens

Queijo pequeno - pontos

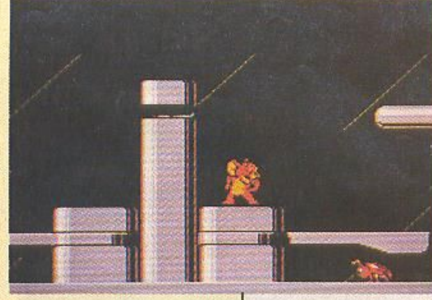


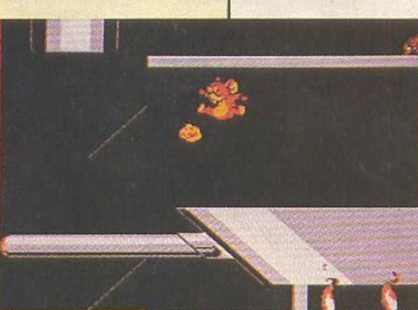
Queijo grande - recarrega energia
Garrafa - invencibilidade

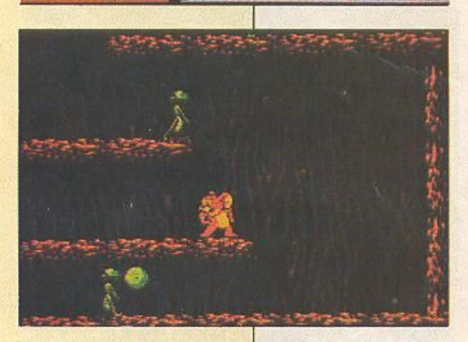
Armas

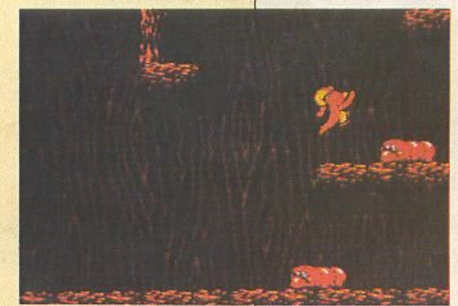


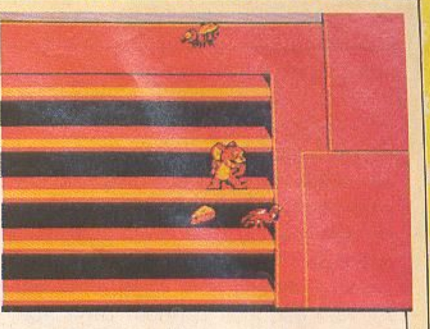
Bolha - faz Jerry flutuar
Martelo - destrói os inimigos
Faca - arma mais forte que o martelo, também serve para atacar os adversários
Caneca com água - apaga o fogo
Furadeira - fura as paredes de madeira da quarta fase





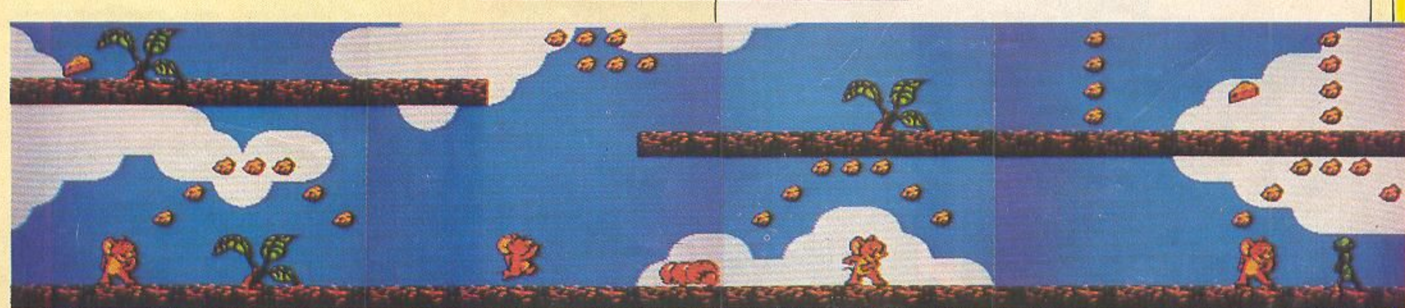




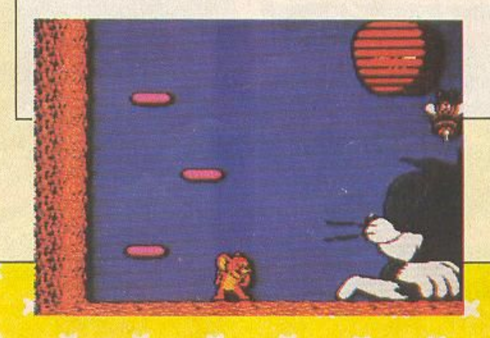


Segunda fase

Jerry agora está na cozinha da casa e por enquanto nada de Tuffy. Vá subindo as panelas, mas continue ligado nos soldadinhos de chumbo, nas dentaduras e nas abelhas. Todo o cuidado é pouco, quando Jerry alcançar o fogão: uma panela está estourando pipocas, que fazem o ratinho perder energia. Espere as pipocas saltarem para conseguir passar ileso. Jerry chega então a uma árvore, onde frutas despencam durante todo o tempo atrapalhando o herói. Para saltar, o melhor é pular em cima das lesmas vermelhas: elas servem como mola. As folhinhas e as formigas também atrapalham o ratinho. Fique ligado para entrar no buraco: aqui se esconde um estágio de bônus e Jerry tem a chance de recarregar toda sua energia. Continue subindo e o ratinho chega novamente ao inimigo Tom. Jerry agora tem de subir as plataformas móveis para alcançar o cacho de abelhas. Atire e uma abelha sairá da colméia. Atire rápido novamente para que ela não te pique. O inseto automaticamente acertará Tom. Repita a ação várias vezes até acabar com o gato inimigo. O segredo aqui é ser rápido.

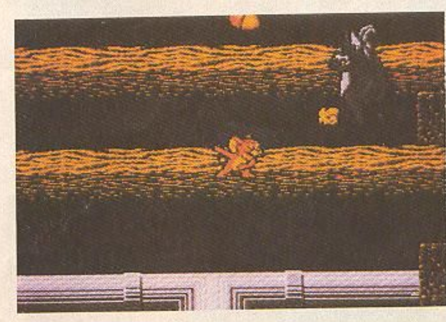


FOTOS: DAUMER GIULI

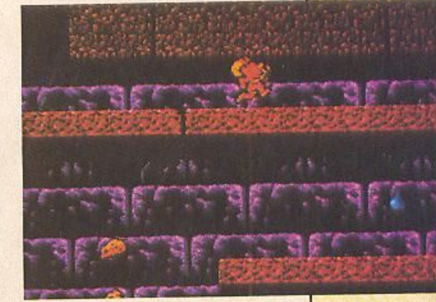


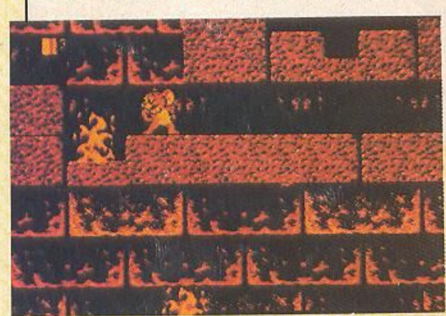
Terceira fase

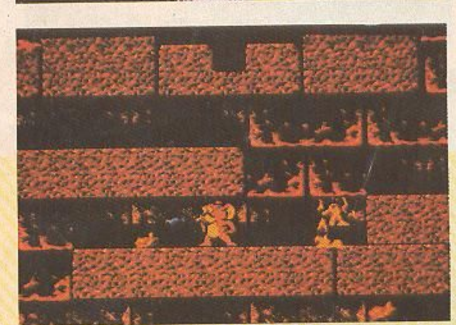
Jerry agora está no telhado da casa e deve tomar cuidado com as folhas secas e com as avelãs que o esquilo não pára de jogar. A melhor tática para passar pela avelã, é esperar até que ela dê três pulos; no terceiro, que sempre é maior, aproveite para passar por baixo. Não esqueça também de ir apanhando os itens durante o caminho. Agora na chaminé tome cuidado com as gotas de água que atrapalham o herói. Os ninhos de passarinho fazem Jerry pular mais alto. Use-os para conseguir saltar os tijolos. Para passar pelos buracos de onde saem brasas de fogo, espere até que elas subam e vá. Aguarde até que o fogo diminua e salte para pegar a caneca (foto). Agora você pode controlar o fogo cuspindo água. Para isso basta selecionar a caneca e "atacar". Jerry encontra Tom novamente. Agora o ratinho tem de aproveitar quando as chamas de fogo estão pequenas para saltar e atirar em Tom. Fique ligado para não ser queimado pelo fogo.

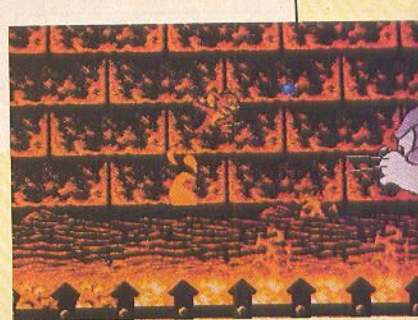


FOTOS: DAUMER GIULI



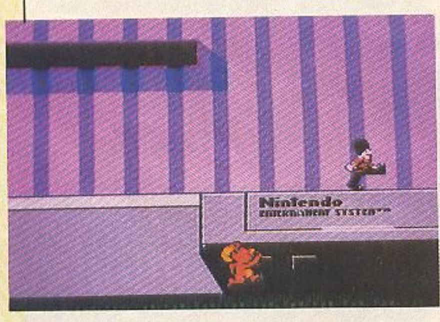




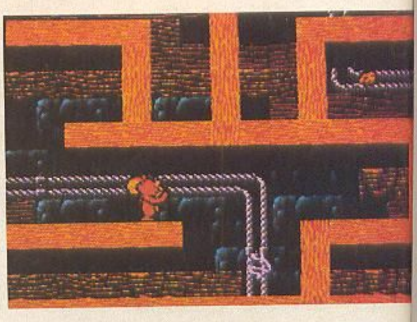


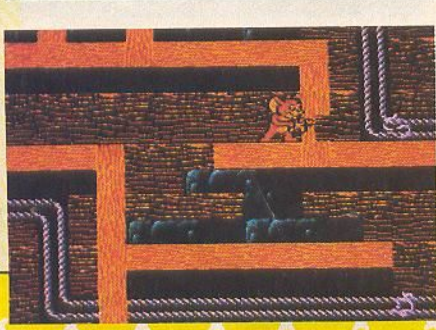
Quarta fase

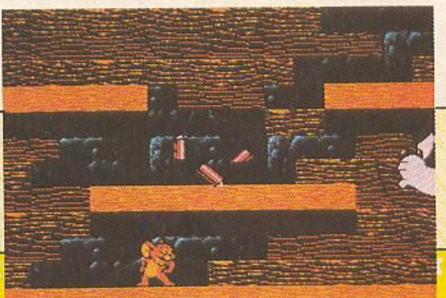
Jerry está agora na sala da casa, procurando seu primo. Os soldadinhos de chumbo e as dentaduras continuam a atrapalhar. Mas aqui o verdadeiro perigo são as bolinhas cor de rosa que não páram de despencar e têm a "manha" de acabar com o herói. Para ir do videocassete para a televisão use o item da bolha. Os queijos nesta fase são a salvação para recobrar as energias. Agora Jerry está na caixa de força. Fique ligado para não tomar um choque. O ratinho consegue encontrar a saída furando as estacas de madeira e usando o item da furadeira, que está escondido no canto esquerdo do alto da tela. Caminhe para o lado esquerdo e tente encontrar o caminho que permite que você fure as paredes. Aqui Jerry tem de estar muito esperto, porque as madeiras formam um labirinto e um passo mal dado pode significar estar perdido e o pior, ter de voltar ao início da fase. Fique ligado também para não ser pego pelo cupim. A saída está no alto do canto direito da tela. Jerry encontra Tom novamente, que agora lhe ataca com rajadas de dinamites. Suba nas plataformas para atirar em Tom, mas cuidado para não ser atingido. Fique esperto porque Tom joga as dinamites por baixo e por cima. Quando Tom aparece você pode chegar bem perto dele para atacá-lo.

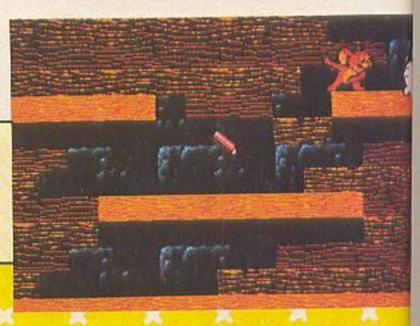






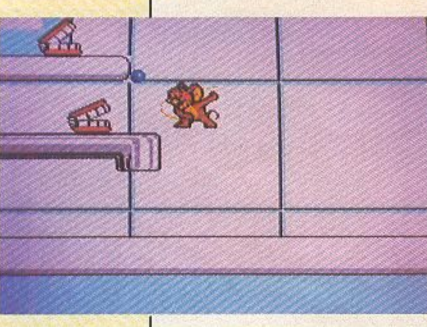


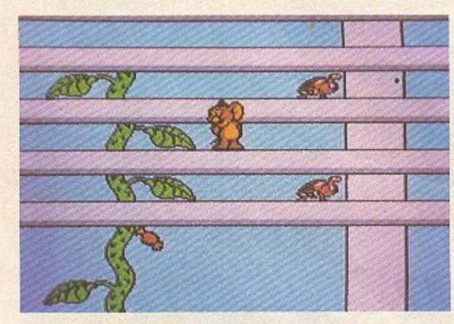


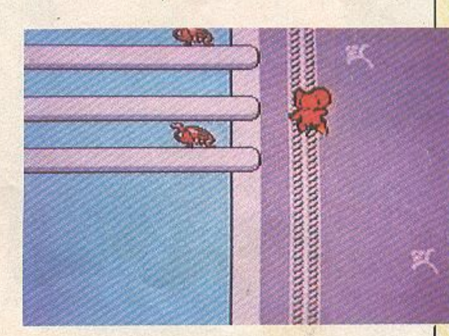


Quinta fase

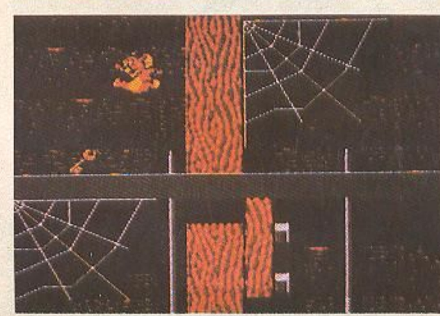
Jerry está no banheiro e as dentaduras, tachinhas e pulgas continuam a incomodá-lo. Suba pelos frascos de perfume até alcançar a janela que está no lado direito da tela. Mas tome cuidado para não cair na hora de pular: aqui os obstáculos são altos. Use a corda da cortina para descer e chegar até a privada. Atrás dela está escondida a saída. Jerry agora está no sótão. Aqui todo cuidado é pouco com os fantasmas, morcegos e as teias de aranha. Atire para derrotar os inimigos, que são muitos e não dão folga. Os pregos no chão também são fatais. Vá subindo até encontrar a chave que abrirá a jaula onde Tuffy está preso. Não esqueça de ir apanhando os itens durante o caminho. Para sair, vá até o canto direito da tela e suba. Mas fique ligado, não há nenhuma porta indicando a saída. Você passa automaticamente ao próximo estágio. Jerry encontra Tom novamente, mas o gato está escondido atrás de uma pilha de livros. Aqui todo o cuidado é pouco, porque Tom não pára de jogar foguetinhos, que chegam por todos os lados. Toda vez que o gato aparecer atire na sua cara. O mais importante para conseguir derrotar o inimigo é ter paciência e ser rápido. Ufa! Bom trabalho! Você conseguiu ajudar Jerry a salvar seu primo.

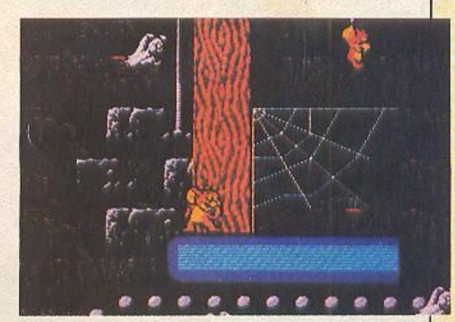


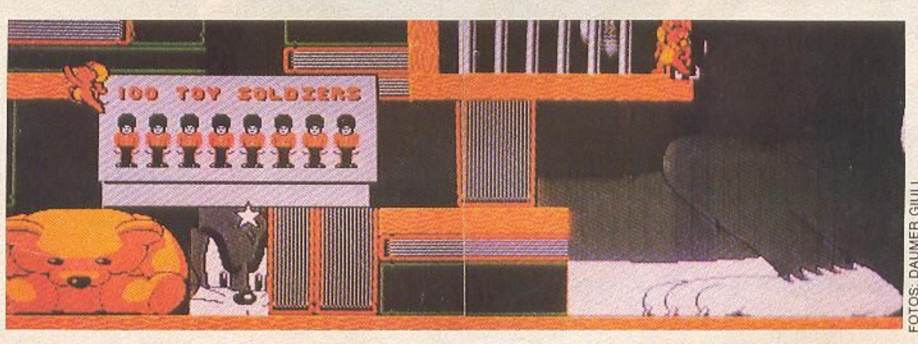












FOTOS: DAUMER GIULI





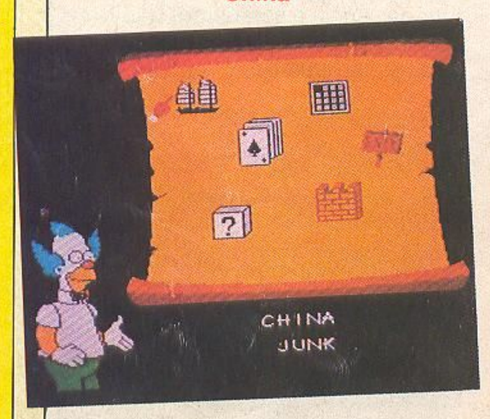
THE SIMPSONS: BART vs. THE WORLD

TIPO: Aventura

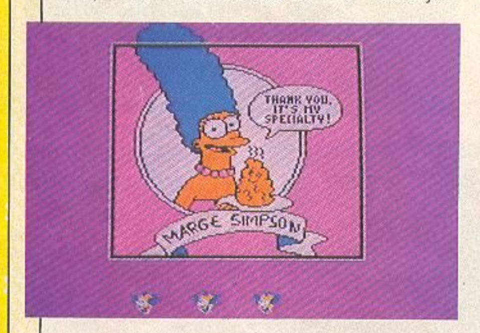


DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

Primeira fase China

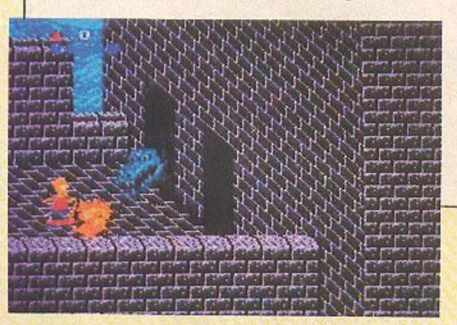


Quebra-cabeças - Você tem de ajudar Bart a formar as figuras que estão embaralhadas. Uma dica: comece sempre de trás para frente (do 15 para o 1). Prêmio: três caras de Krusty.



Muralhas da China

Bart tem de entrar pela porta da direita, mas muito cuidado para não se queimar com o fogo do dragão.



Jogos de Bônus:

Memória - Neste jogo, Bart precisa encontrar oito pares de cartas. Dica: anote no papel as figuras que você vai desvirando, sempre de duas em duas, para ficar mais fácil. Prêmio: quatro caras de Krusty.

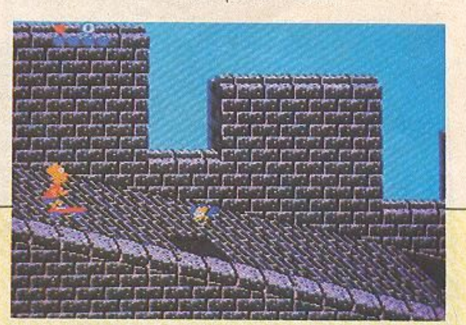


Navio

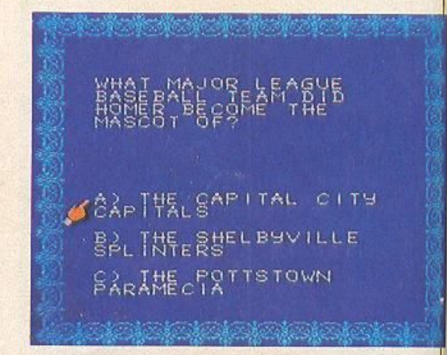
Logo no início, Bart deve descer à esquerda do primeiro navio para pegar um dos tesouros de Krusty.



Apanhe o máximo de carinhas do palhaço que você conseguir. Fique ligado também para não cair nos buracos. Não se preocupe com a carinha da Lisa, ela não serve para nada.



Perguntas sobre a família Simpsons - Responda às perguntas de múltipla escolha, cujo o tema é o desenho animado da família Simpsons. Prêmio: três caras de Krusty.



Quando você encontrar a saída, no alto da vela do navio, pule para esquerda: além de pegar uma vida você ainda apanha um Bartman, que fará o garoto voar e conseguir apanhar o grande diamante no alto do mastro.



Montgomery Chinês

O inimigo da fase é o Montgomery Chinês. Espere o leque do adversário fechar para você pular e atirar. Mas cuidado com os tiros dele.



GAME SHOPPING

Participe das Superpromoções

VideoGame



e ganhe muitos prêmios!



ESTOJOS PARA:

- **FITAS VHS**
- **GAMES**

Todos os modelos nacionais e importados

R. Francisca Júlia, 560
CEP 02403 - Santana
São Paulo - SP
FONE: (011) 290-5717

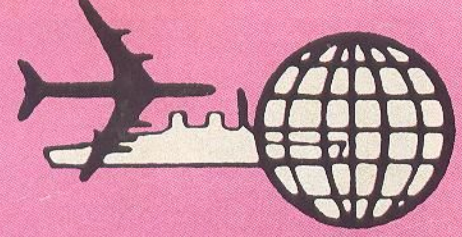
CONCEL

- Compra
- Venda
- Troca de Vídeo Games e Venda de Cartuchos
- Venda de Vídeo Games e Cartuchos Usados
- Transcodificação do Sistema Sega, Nintendo, Famicom e Super Nes



- VILA MATILDE
Rua José Mascarenhas, 1185
São Paulo - SP. - CEP 03515
Fone: (011) 941-0357/295-5152

- TATUAPÉ
Rua Serra do Japi, 1177
São Paulo - SP. - CEP 03309
Fone: (011) 295-8222



Chamonix

CHAMONIX GAME CLUB

34 S.E. 2ND AVE-SUITE 210 - DOWN TOWN - PHONE (305) 372-0087/FAX (305) 372-0031 MIAMI - FLORIDA - ZIPE CODE 33131

Conheça nossa loja em Miami, através do Shop Tour

ISTO NÃO É SÓ UMA PROPAGANDA DE VENDA, É UMA GRANDE DICA ANTES DE VOCÊ COMPRAR.

- Nós somos os pioneiros mesmo!
- Só vendemos fitas originais
- Não deixe de nos consultar antes de comprar
- Somos um dos maiores distribuidores de Game nos U.S.A.
- Temos sempre na frente os melhores lançamentos

Vendas de aparelhos e Fitas Originais p/ Nintendo, Mega-Drive, Super Famicom, Super Nintendo (NES), Game Boy, Master System II, Game Gear, Neo Geo, Game Gine e outros.
Se você quer abrir uma locadora ou incluir Games, consulte-nos, pois temos os melhores preços de fitas e aparelhos.

ATENDEMOS SÓ LOCADORAS E LOJAS.

IMPORTAÇÃO PRÓPRIA.

VENDAS SÓ POR ATACADO.

Mega Drive



SUPER NINTENDO

GAME GEAR

Sega Genesis

Nintendo

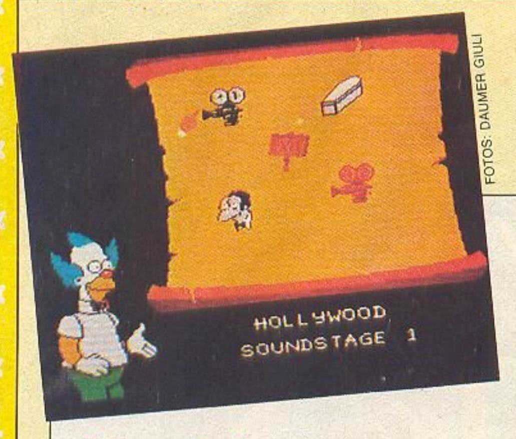


Temos todos os lançamentos e os melhores preços. Agora em Miami, uma loja especializada em games. Visite-nos.

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

CONTATOS NO BRASIL:

Fones: (011) 458-5122/448-7055 - Fax: (011) 458-5565/414-3706



FOTOS: DAUMER GIULI

Taberna de Moe - Bart tem de pular os copos e garrafas e pegar as caras de Krusty. Prêmio: três caras de Krusty.

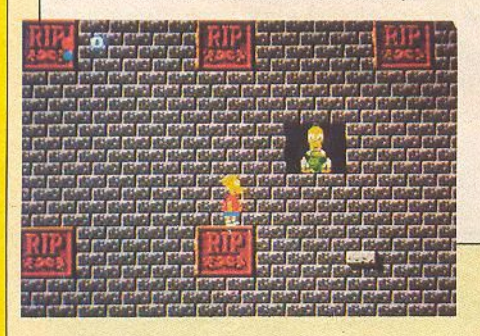


Bastidores 2

Salte os tiros de fogo disparados pelas árvores.



Quando você encontrar Holmer Simpson encoste nele e ele aparecerá com o último dos itens de Krusty.

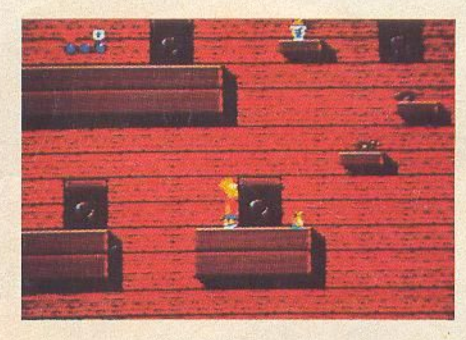


Quarta fase
Hollywood

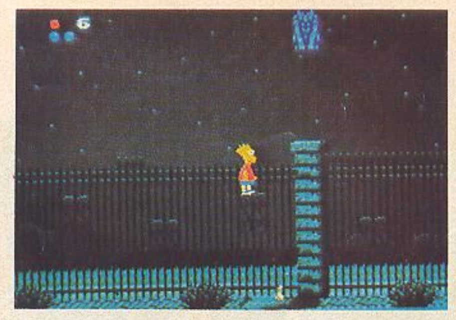
Encontre os morcegos - Este é um jogo de sorte. Bart tem de abrir três tumbas, mas na ordem certa, para encontrar os morcegos. Prêmio: três caras de Krusty.

Bastidores 1

Suba até o alto para apanhar um saquinho de tiros.



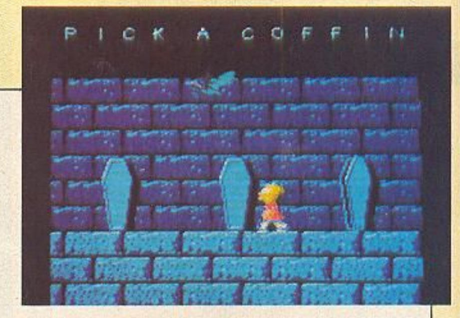
Para passar pelas estátuas que estão no alto do muro, espere até que elas pulem para passar.



Bart encontra o inimigo final do game, o diretor de cinema Eric von Burns. Para acabar com ele apanhe os saquinhos de tiros que caem do alto da tela. Fique perto do diretor para escapar do ataque de seus megafones e atire assim que ele começar a subir.



FOTOS: DAUMER GIULI



Mude então para o mastro do outro navio e suba até encontrar Maggie. Espere a bandeira descer e pegue-a. Vá, então, andando para direita e salte: a saída está logo aí.



O garoto chega então ao cemitério. Entre na cova e caia até lá embaixo. Entre então no caixão.



Pronto! Você conseguiu ajudar Bart a encontrar os cinco tesouros de Krusty e derrotar Montgomery. Parabéns e até a próxima.





GAME BOY

THE ADDAMS FAMILY



TIPO: Aventura

A macabra família Addams divide agora o sucesso das telas de cinema com o mundo dos videogames. Nesta incrível aventura, Gomez, o pai, tem de salvar os membros de sua família que foram seqüestrados por monstros. Para isso, ele precisa enfrentar perigosos inimigos. Cada vez que Gomez vence um monstro, consegue resgatar um familiar, que lhe entrega uma arma para lutar contra o próximo inimigo. Ajude Gomez nesta aventura! Confira aqui as dicas e estratégias das primeiras três fases deste jogo.



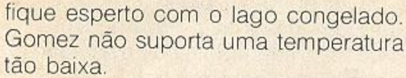
FOTOS: DAUMER GIULI

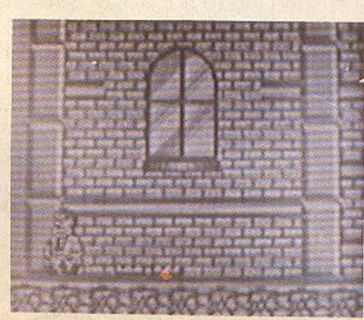
Comandos

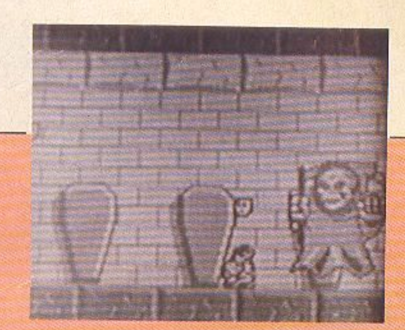
Direcional - movimentos de Gomez
Botão A - pulos
Botão B - tiros
Select - escolha de armas

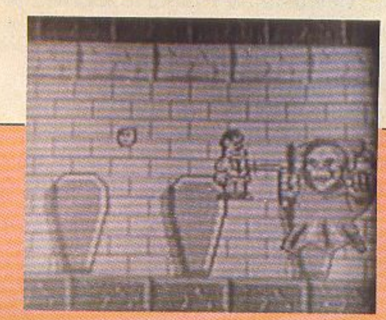
Cemitério

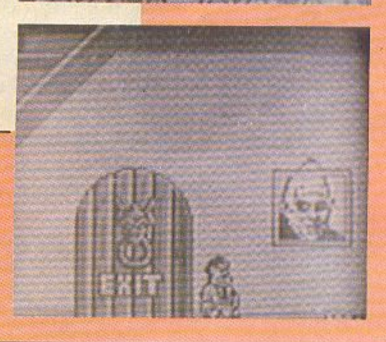
Gomez está do lado de fora de sua casa e antes de entrar deve andar para esquerda. Aqui está o cemitério, onde se esconde a caveira inimiga. Para derrotá-la, o chefe da família tem de se abaixar perto da caveira e esperar até que ela atire. Só então é que Gomez deve pular e acertar sua cara. O primeiro inimigo já está no papo! Gomez encontra então sua filha, ganha sua primeira arma, o taco de golfe, e também a "manha" de como nadar. Gomez pode agora nadar em qualquer lugar, mas fique esperto com o lago congelado. Gomez não suporta uma temperatura tão baixa.





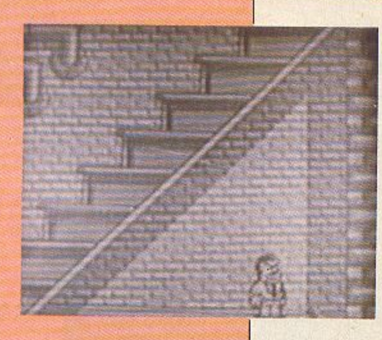


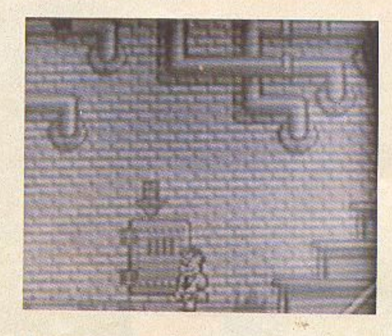


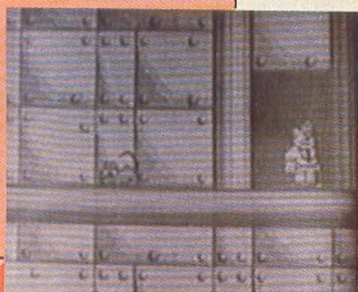


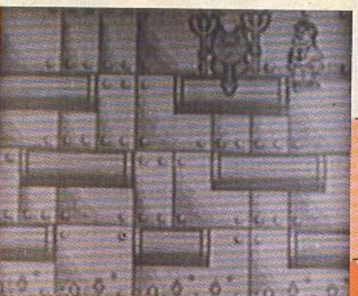
Caixa Elétrica

Entre agora na casa, suba para o primeiro andar e desça a primeira escada a direita. Gomez está agora nos subterrâneos. Antes de entrar na caixa de circuito elétrico, lembre-se de apanhar o coração a direita: ele aumenta a vida do herói. O inimigo agora é um demônio com dois tridentes nas mãos. Toda vez que o monstro abaixar a cauda, atire rapidamente. Gomez ganha agora o poder do fogo e encontra a vovó.



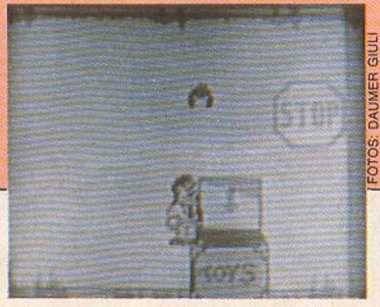




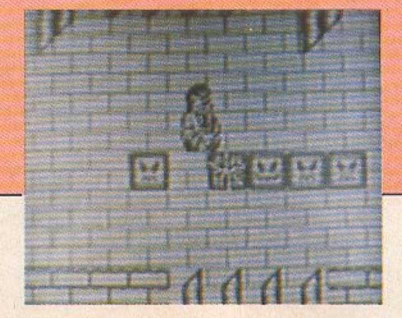




THE ADDAMS FAMILY



FOTOS: DAUMER GIULI





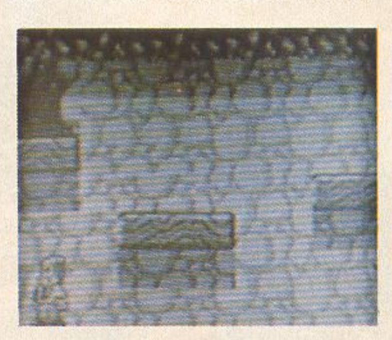
Caixa de Brinquedos

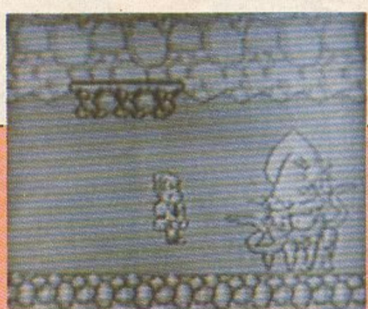
Gomez tem agora de subir pela escada até o quinto andar da casa. Quando você encontrar uma placa escrito "STOP" entre na caixa de brinquedos. Antes de chegar ao inimigo, o herói deve atirar nos fantasmas que tentarão derrubá-lo nos espinhos e também tomar cuidado com as plataformas que desaparecem. O adversário desta fase é um ursinho de pelúcia munido de uma perigosa maça. Para enfrentá-lo, suba até o segundo bloco e espere até que o bicho passe por baixo. Só então desça e atire bolas de fogo em suas pernas. Gomez encontra agora seu filho e ganha blocos de brinquedo



Rio

O herói deve descer até o segundo andar e entrar no buraco que está na parede. Lembre-se, se você não conseguiu derrotar a caveira da fase do cemitério, o buraco estará fechado. Dentro do buraco, não esqueça de apanhar a máscara de oxigênio no canto esquerdo da tela. Fique ligado com as estalagtites no teto e com os espinhos no chão. Chegando ao inimigo, um polvo gigante, Gomez deve subir até a plataforma e esperar que o monstro bata com o primeiro tentáculo. Só então, entre na água e atire rapidamente espadas no monstro. O herói encontra agora o mordomo Tropeço e ganha o poder dos cubos de gelo. Na próxima edição, o final do jogo.









RASTAN



DIFICULDADE 8 · GRÁFICOS 6 · MÚSICA/EFEITOS 7 · CLASSIFICAÇÃO 6

TIPO: Aventura

Rastan, um guerreiro caçador de tesouros, foi chamado pelo rei para libertar sua filha. Ela foi raptada por um poderoso dragão e é mantida como prisioneira nos escuros confins de Semia, uma região onde até os mais cruéis bandidos tem medo de chegar. O rei ofereceu ao guerreiro, como recompensa, muitas riquezas. O herói conta com quatro vidas durante o jogo e ainda com três chances de **Continue**. Boa sorte!

Comandos

Direcional - movimentos do herói
Botão 1 - opera armas
Botão 1 e Direcional para cima - ataques
Botão 2 - saltos
Botão 2 e Direcional para cima - super pulo
Botão 2 e Botão 1 com **Direcional** para baixo - ataques de cima

Armas

Espada Bárbara - Rastan inicia sua aventura com esta arma, ela não vale pontos.

Machado de Batalha - arma mais potente e com maior alcance que a espada. O Machado vale 200 pontos no placar.

Maça - tem um alcance maior que a Espada Bárbara, mas seu poder de destruição é o mesmo que o dela. Vale 300 pontos.

Espada de Fogo - arma mais poderosa do jogo, ela atira bolas de fogo mortíferas, mas não vale pontos.

Defesas

Escudo - reduz pela metade os danos causados pelos ataques inimigos. Vale 1.000 pontos no placar

Manto - reduz pela metade os danos causados quando Rastan encosta no inimigo. O guerreiro ganha 1.500 pontos quando pega esta defesa.

Armadura - reduz pela metade os danos causados por ataques ou toques do inimigo. Vale 2.000 pontos.

Itens Especiais

Com estes itens o guerreiro ganha pontos e energia. Mas fique ligado: o veneno vale pontos, mas em compensação retira a energia de Rastan.

Remédio Azul - vale 1.000 pontos e faz Rastan recuperar 16% de sua energia.

Remédio Vermelho - o herói recupera 32% de sua energia e ganha mais 2.000 mil pontos.

Veneno Vermelho - Rastan perde 8% de energia quando encosta neste frasco, mas o placar do jogo aumenta em 10.000 pontos.

Carneiro Dourado - Rastan recupera toda a energia e ainda recebe 1.000 pontos

Anel - dobra os pontos marcados no placar do jogo e dá mais 1.500 pontos ao guerreiro

Lança - As defesas de Rastan duram mais tempo. Este item vale 2.000 pontos.

Colar - aumenta a duração das armas de Rastan e vale 1.000 pontos.

Tecido - destrói todos os inimigos da tela, mas não vale pontos.

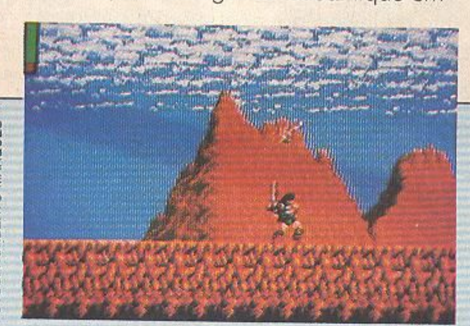
Pedras - pontos extras. A azul vale 1.000, a rosa 2.000 e a vermelha 3.000 pontos.

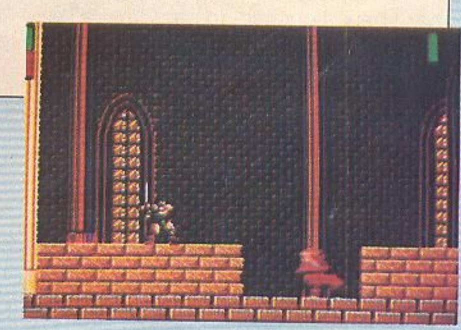
Primeira Fase

Logo no início desta fase, quebre a pedra e entre na caverna para apanhar a maça. Saia então e suba pela corda para encontrar a espada de fogo. No castelo se abaixe e pule para transpor os poços de lava. Para derrotar o chefe da fase, um centauro chamado Kentorous, use a seguinte tática: fique em cima do muro e quando o monstro passar, ataque com a espada por cima. Com três golpes o guerreiro consegue acabar com o inimigo.



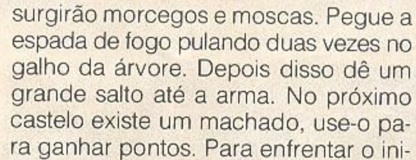
FOTOS: NORBERTO MARQUES

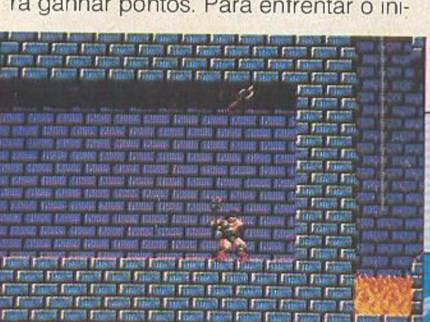




Segunda fase

Não esqueça de apanhar o machado no início desta fase, onde Rastan deve andar com rapidez e evitar a escuridão. Toda vez que você demorar muito, a escuridão aparecerá e com ela surgirão morcegos e moscas. Pegue a espada de fogo pulando duas vezes no galho da árvore. Depois disso dê um grande salto até a arma. No próximo castelo existe um machado, use-o para ganhar pontos. Para enfrentar o inimigo principal, Aryous, o homem-alado, passe por baixo dele e quando o bandido voar, fique em cima do muro atacando com o machado até conseguir derrotá-lo de vez.



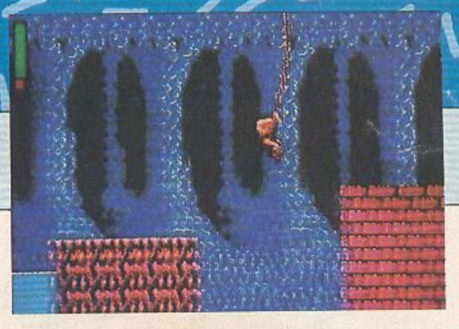




RASTAN

Terceira Fase

Você deve continuar tomando cuidado para não deixar a tela escurecer. A tática é simples: rapidez. Caminhe então até as rampas inclinadas e pule na corda. Do outro lado existe uma espada de fogo. O principal inimigo desta fase é Shukumas, um mago que solta bolas de fogo. Use a seguinte estratégia para derrotá-lo: deixe que o mago solte as bolas de fogo para depois atacar com a espada. Faça isto duas vezes para acabar com o bandido.

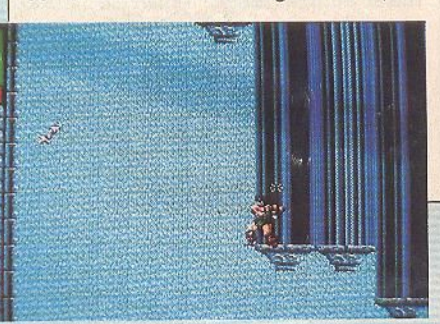


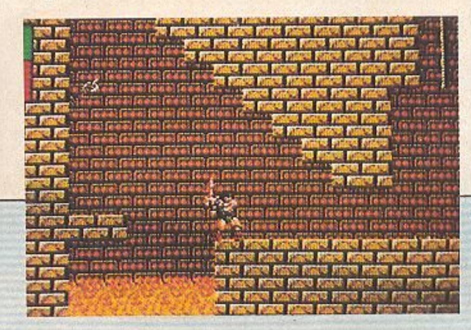




Quarta Fase

Fique ligado e apanhe a espada de fogo na cachoeira. Pule sempre como se "andasse" sobre a água. Para passar pelas rampas aperte o **Direcional** na direção diagonal inferior e pule. Existe um machado bem na entrada do castelo. Para enfrentar Slayer, o inimigo da fase, desvie de seus tiros e aperte o Botão **1** mantendo-o pressionado. Rastan dará então vários golpes de espada, acabando rapidamente com o adversário.

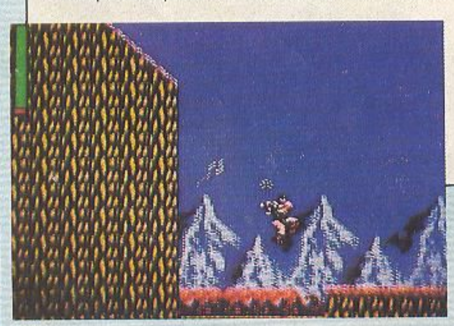


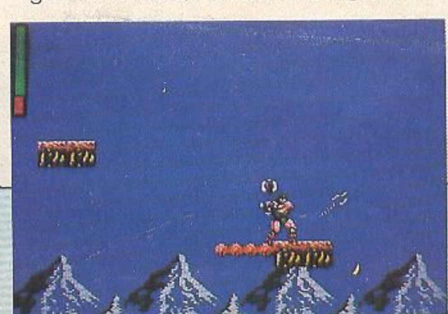


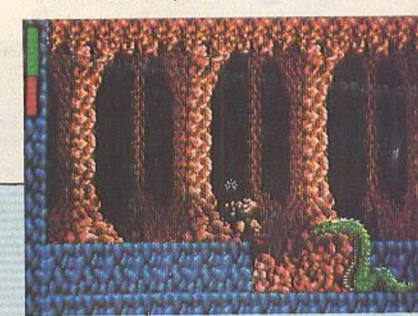


Quinta fase

No início da fase, desça (**Direcional** para baixo) encostado na primeira parede para apanhar o machado. Passe então rapidamente sobre as pontes: elas podem se desfazer jogando Rastan na lava. Para acabar com o inimigo final da fase, Fedorak, o dragão verde, suba nas plataformas, pule e distribua golpes na sua cabeça. Para conseguir este golpe use o Botão **1** com o **Direcional** para baixo.

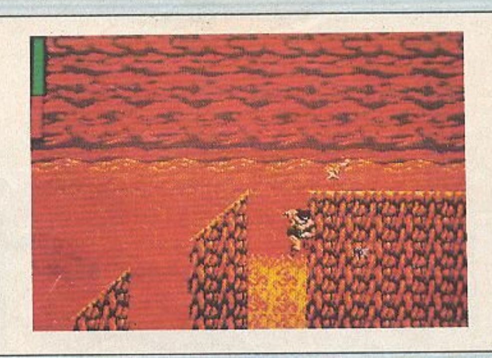


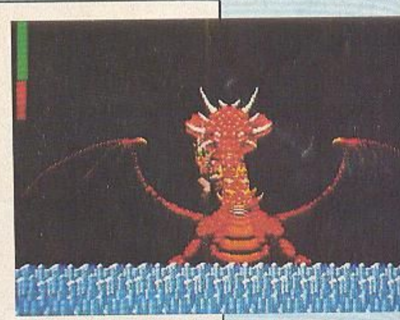




Sexta Fase

Ande rapidamente nesta fase, pois são muitos os mosquitos que aparecem durante a noite. Dentro de uma pedra que pode ser destruída está escondida a espada de fogo. Pegue-a para enfrentar o dragão vermelho. Acerte a cabeça do inimigo final da fase repetidamente toda vez que ele abaixar. Alguns poucos golpes com a poderosa arma serão mais que suficientes para destruir o monstro.





GOLVELLIUS

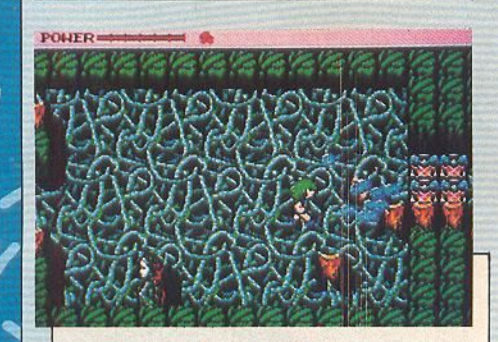


TIPO: Aventura

O reino de Aleid sempre foi um lugar maravilhoso para se viver, até o dia em que o maldoso Golvellius voltou a atacar a região. Golvellius havia sido um cruel tirano que governou o reino há muito tempo atrás e o destruiu por causa de sua ganância. Agora o malvado tem feito desaparecer as pessoas que vão até o Vale da Água para abastecer suas casas. Com todos estes problemas, o rei de Aleid ficou doente e sua filha, a princesa Rena, foi atrás da erva "mea" para curá-lo. Mas Golvellius seqüestrou a moça. O único homem do reino com coragem para salvá-la é Kelesis. Ajude o rapaz a resgatar Rena, neste difícil game que mistura aventura e RPG, e a derrotar o terrível Golvellius. Boa sorte!

Comandos

Direcional - movimentos do guerreiro
Botão 1 - seleciona a espada que o herói usará
Botão 2 - pulos e espadadas



Sound test

Para conseguir o "sound test" neste jogo basta entrar em qualquer buraco, acionar o direcional para a diagonal superior esquerda e os Botões **1** e **2** simultaneamente, antes da imagem aparecer.



Primeira Fase

Kelesis entra num buraco no campo para procurar a princesa Rena, quando é surpreendido por uma cobra azul gigante. Dê espadadas na monstra, até acabar com ela. Não esqueça ainda de apanhar as bolinhas que a cobra solta quando é vencida: elas significam mais energia. O inimigo final desta fase é um fantasma. Destrua-o ficando bem perto dele e atacando sem parar. Desvie com muito cuidado dos shurikens (estrelas) que o monstro joga. Agora uma bruxa oferece ao herói uma poção. Compre, ela aumentará suas vidas. Você conseguiu prender o primeiro inimigo. "Compre-o" para enfrentar Golvellius na luta final.

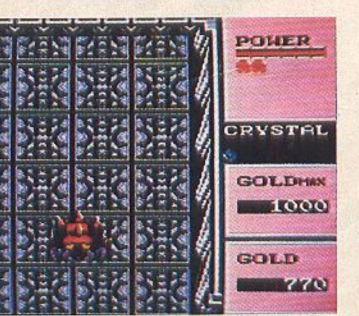
Segunda fase

Kelesis chega agora ao deserto. Aqui ele encontrará o escudo que o defenderá das bombas atiradas pelas abelhas. Não esqueça de entrar em todos os buracos, para procurar itens e o inimigo da fase. Mas antes de alcançar o adversário final, o herói terá de enfrentar mais uma cobra. Distribua espadadas a vontade para acabar com a monstra. O inimigo é uma bola com espinhos. Ataque a bola com a espada toda vez que ela parar e fuja quando ela rolar em cambalhotas. O cristal com o segundo inimigo surgirá. Não esqueça de "comprá-lo" para poder passar para a terceira fase.











FOTOS: NORBERTO MARQUES

GOLVELLIUS

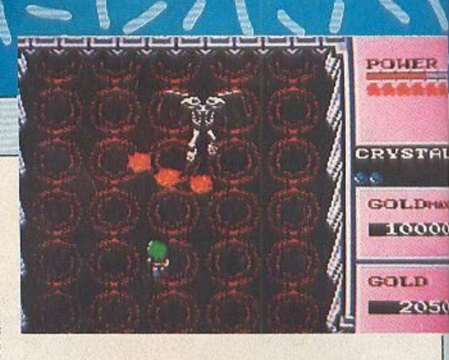
Terceira fase

Agora o herói chega a uma floresta banhada por um rio. Aqui ele encontra uma segunda espada, de prata, mais poderosa. Não deixe de comprar também a erva mea (foto): ela ajudará a salvar o rei. Acabe com os dois morcegos antes de enfrentar o inimigo final, mas cuidado para não perder energia. O esqueleto com asas negras vai dar trabalho a Kelesis. Fique ligado para não ser atingido pelas bolas de fogo que saem de dentro do monstro. Use a espada de prata e ataque sem parar. Compre então o cristal para aprisionar o esqueleto. Caso falte dinheiro, volte para a tela principal e destrua os monstrinhos.



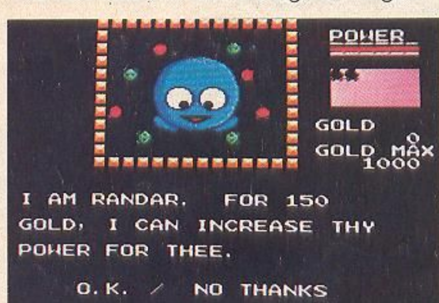


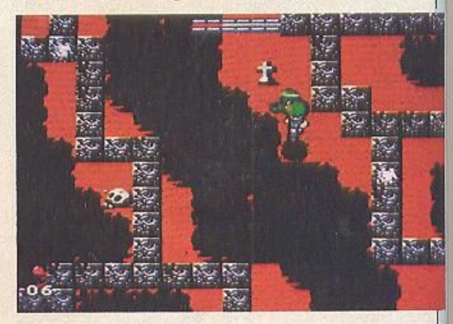
FOTOS: NORBERTO MARQUES



Quarta fase

Kelesis chega então ao cemitério. Randar, o recarregador de energia, está esperando pelo guerreiro. Use-o para recobrar suas forças. A fada Enny aparecerá também, ela tem o poder de restituir uma parte da energia de Kelesis por pouco dinheiro. Para derrotar o chefe da fase, o herói terá muito trabalho. Antes de enfrentá-lo, Kelesis terá de se adiantar e ir para a quinta fase comprar botas aquáticas, que permitirão que ele ande em cima da água. Entre na nova fase e vá andando sempre para o lado esquerdo. Aqui não existem barreiras a serem transpostas. Compre as botas no local da foto. Volte então para a quarta fase. Não esqueça de apanhar agora alguns itens como o anel para quebrar pedras, a bíblia que amplia o marcador de dinheiro, dando ao guerreiro a chance de guardar mais ouro (Gold), e uma fadinha que dá dicas para enfrentar os inimigos. Batendo na pedra da foto, um buraco se abrirá. Entre dentro dele e compre uma proteção, que se parece com um colar, contra os ataques inimigos. Ao entrar no buraco do inimigo final, Kelesis enfrentará antes três cobras. Desvie dos tiros da primeira e esconda-se. Use a mesma estratégia para acabar com a segunda serpente. Para destruir a terceira, fique embaixo dela dando espadadas. O inimigo final da fase está numa ilha e agora chegou a vez de Kelesis estrear suas botas. A esfinge ataca o guerreiro com tiros que saem pelos cabelos. Fique perto dela e desvie de seus tiros sempre atacando. Depois de derrotar o inimigo, compre o cristal. Cuidado com os demônios do final, eles sugam a energia do herói.





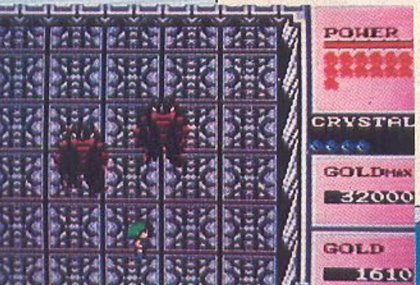














Quinta fase

Kelesis está agora numa região de lagos. Não esqueça de comprar o anel logo no início do caminho: o herói deverá trocá-lo por uma dica. Não existem muitos itens por aqui. Entre no buraco do chefe da fase. O herói irá encontrar então um labirinto. Use toda sua habilidade para passar por aqui. Se o guerreiro errar o caminho, será obrigado a recomeçá-lo. Acabe com os morcegos usando a espada e vá para os bandidos finais da fase. Eles são dois demônios chifrudos. Enfrente-os ficando no meio da tela e embaixo deles. Desvie de seus golpes e ataque os dois ao mesmo tempo. O cristal para prender os monstros está no local da foto.





Sexta fase

Compre o segundo escudo logo no início do caminho na floresta. Ele protegerá o guerreiro dos ataques de machados e lanças. Pegue também a mais poderosa das espadas, a de ouro, mas fique ligado porque ela custa nada mais, nada menos, que 50 mil Gold. Você terá que eliminar muitos monstros e comprar muitas bíblias para juntar este dinheiro. Entre no buraco do inimigo principal. Kelesis encontrará outro labirinto. Ande sempre pelo alto da tela, onde os adversários estão em número menor. Passe pela primeira serpente, mas não deixe que ela perceba. Acabe com a segunda distribuindo espadadas e mostrando toda sua habilidade. Tome muito cuidado com as quatro pedras que estão juntas, elas poderão desabar. Enfrente a terceira serpente e vá direto ao inimigo final: um demônio peludo com três bicos. Para acabar com ele fique sempre em um dos cantos da parte de baixo da tela. Quando o inimigo descer ataque sem perdão. Compre o cristal para prendê-lo.

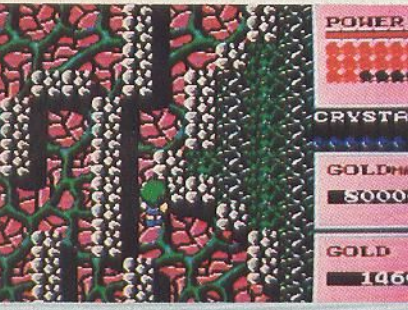


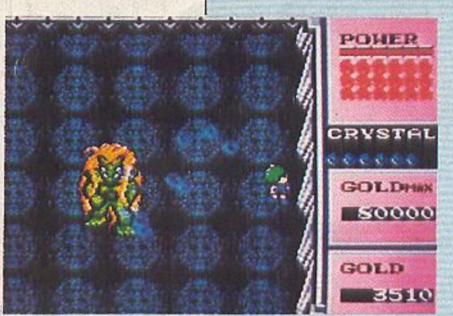
Sétima fase

Agora Kelesis está numa floresta de pinheiros. Aqui se esconde mais um anel, que deve ser trocado por uma dica. Não esqueça também de comprar o espelho, que servirá para acabar com os fantasmas, e abrir o buraco onde está a bota vermelha. A bota permitirá que o guerreiro passe por cima das árvores. Volte então para a terceira fase e compre mais um colar de proteção. Ele está escondido no barranco com uma caveira. Use as botas para chegar até o colar. Volte novamente à sétima fase e enfrente o inimigo principal. Mas cuidado com o labirinto, muitos de seus caminhos não tem saída. O inimigo final da fase é um lagarto cabeludo. Para derrotá-lo, acerte muitos golpes enquanto ele está cabeludo e corra quando ele ficar careca. Compre o último cristal para enfrentar Golvellius, que está escondido na sexta fase.











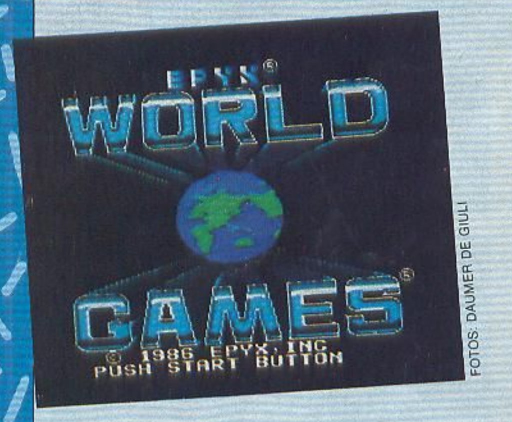
Luta final

Kelesis chega finalmente ao esconderijo do maldoso Golvellius, um dos labirintos da sexta fase. Aqui o herói terá de enfrentar sete grandes serpentes, distribuindo sempre espadadas. Tome bastante cuidado para não bater na primeira caixa. Caso isso aconteça, uma pedra cairá e você não conseguirá terminar o jogo. Bata somente na última caixa. Assim a pedra cairá, abrindo passagem, e você poderá enfrentar a última serpente e depois... Golvellius. Para derrotar o último inimigo do game, basta atacá-lo sempre com espadadas, mas lembre-se de nunca encostar nele. Não fique frente a frente com o monstro, suas labaredas são terríveis. Golvellius finalmente foi vencido e o demônio que se apoderava de seu corpo foi expulso. A princesa Rena é libertada e Kelesis descobre que o monstro era, no fundo, uma boa alma: Golvellius ajuda o herói a salvar a vida do rei. Parabéns, você conseguiu alcançar mais uma vitória!





WORLD GAMES



FOTOS: DAUMER DE GIULI



DIFICULDADE GRÁFICOS MUSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Esporte

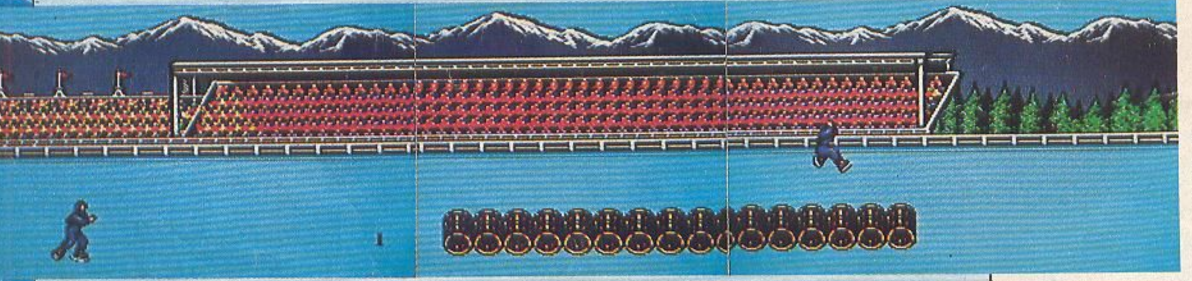
Neste emocionante game, os esportistas terão a chance de participar de quatro diferentes competições esportivas, que exigem muita habilidade e coragem. As provas (salto de tonéis, equilíbrio sobre troncos, montando o touro e arremesso de troncos) se estendem dos Estados Unidos à Escócia, passando ainda pela Alemanha e Canadá. Você pode escolher quais provas quer cumprir e também se deseja ou não fazer algum treino antes de iniciar a competição oficial. Durante os treinos, você compete sem armazenar pontuação. Nos jogos oficiais é possível escolher que país você representa. Boa sorte!

PRACTICE ONE EVENT
COMPETE IN ALL EVENTS
COMPETE IN SOME EVENTS
COMPETE IN ONE EVENT
SEE WORLD RECORDS



Salto de Tonéis

Neste esporte, os patinadores com petem para ver quem consegue salta mais tonéis. Você terá três chances d salto. A regra básica é procurar ating o máximo de velocidade antes de pu lar. A pontuação final será o máximo d tonéis que você conseguiu saltar.



Comandos

Direcional — escolha do número de barris a serem saltados (de 3 a 20)

Botão 2 — saltos

Estratégia

Comece a andar vagarosament acionando o direcional para a esquer da e direita alternadamente. Quando o medidor de energia começar a encher aumente a velocidade. Perto da linha preta, salte. Não esqueça de acionar o direcional para baixo quando cair, se não o competidor afunda no gelo.







Equilíbrio sobre Troncos

Esta prova acontece no Canadá e os lenhadores ficam em pé, nas extremidades opostas de um tronco de árvore, que flutua na superfície de um rio gelado. A sua missão é fazer seu adversário cair. Mas cuidado, o rio onde você está disputando a prova está infestado de tubarões. A pontuação é anotada de acordo com o tempo que você leva para derrubar seu adversário. Nesta prova competem dois jogadores.

Comandos

Direcional — controla o equilíbrio do atleta

Botão 1 — gira o tronco para trás

Botão 2 — gira o tronco para frente

Estratégia

Fique ligado no marcador de equilíbrio. A barra aumentará quando você estiver perdendo o equilíbrio. Mude o sentido do giro conforme a barra estiver aumentando.

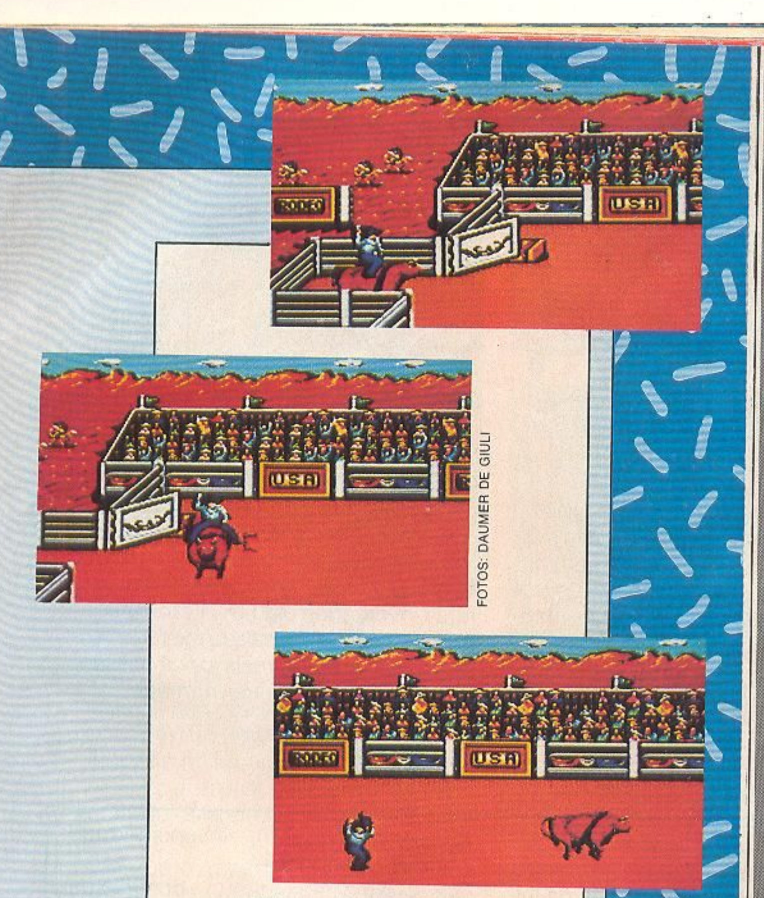
Arremesso de Tronco

Nas frias montanhas escocesas atletas têm de levantar e arremessa tronco do tamanho de um poste te nico. Os troncos podem variar de ta nho. O Braemer Caber, um dos m res desafios da temporada, mede da menos que 6 metros e pesa po mais de 50 quilos. Quanto mais lo for seu arremesso, maior será pontuação.

Comandos

Direcional — movimentos do a

Botão 2 — arremesso



FOTOS: DAUMER DE GIULI

Montando o Touro

Agora no Oeste dos Estados Unidos, o "atleta-cowboy" terá de montar um touro selvagem. Sua meta é tentar se manter em cima do animal, segurando apenas numa corda. O tempo-limite do jogo é de 8 segundos e sua pontuação, será de acordo com o tempo que você conseguir se equilibrar.

Comandos

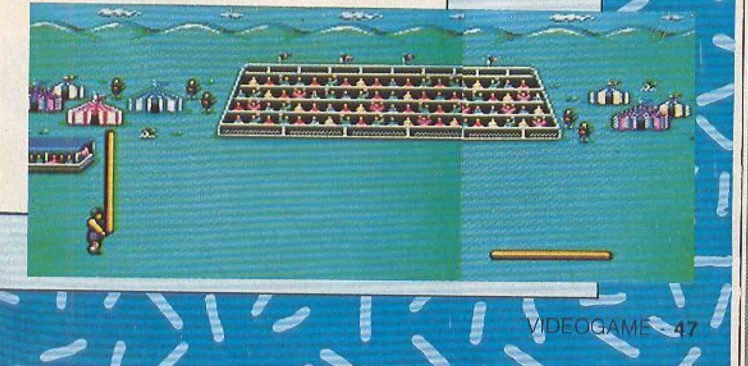
Direcional — mantém o equilíbrio

Estratégia

Você pode escolher qual touro montar (Ferdinand, Earthquake, Tornado, Bob ou Elmer). A diferença entre eles está no temperamento. Para não cair aperte sempre o direcional na direção diagonal para cima ou para baixo. Quando o montador ameaçar cair, acione o direcional para trás, também na diagonal.

Estratégia

Fique ligado! O atleta tem de fazer o arremesso quando estiver correndo próximo a arquibancada. Quando chegar às tendas novamente, o tronco cai. Para correr pressione o direcional para a esquerda e direita rapidamente.

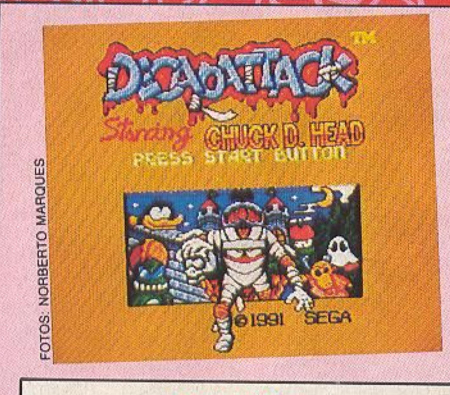


É VOCÊ QUEM VAI ESCOLHER

O VIDEOGAME DO ANO

Crie um slogan para a revista VIDEOGAME. E ainda ganhe três mountain bike.

VEJA COMO NA PÁGINA 7.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

DECAPATTACK









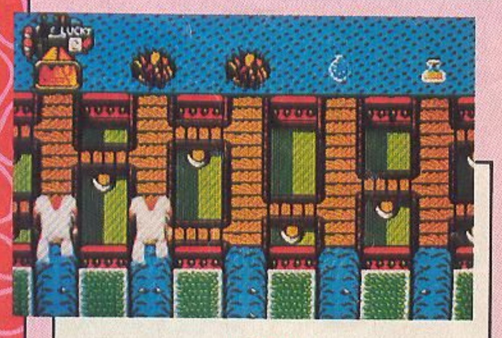
DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

Dr. Frank N. Stein é um cientista muito louco, que adora inventar novas criaturas. Sua última "invenção" foi Chuck D. Head, uma múmia com duas cabeças. Segundo o cientista, duas cabeças pensam melhor que uma e por isso Chuck ganhou outra bem no meio da barriga. Mas Dr. Frank N. Stein fez algum erro na formação da nova criatura, que acabou ficando com uma aparência muito estranha. Enquanto Dr. Frank N. Stein está preocupado com seu mais recente invento, o maldoso Max D. Cap aproveita para invadir a ilha e separá-la em sete partes. Cada pedaço da ilha é formado por partes do corpo humano, que você deve ajudar a montar. Mas um probleminha: Max "fez o favor" de dominar as outras criaturas inventadas pelo Dr. Frank e agora elas fazem parte de seu exército. Ajude Chuck em sua mais difícil missão: transformar-se num ser humano.

Comandos

Direcional - movimentos de Chuck
Botão A - seleciona as poções
Botão B golpes com a cabeça da barriga e atira a cabeça de caveira
Botão C - Saltos. Pressionando o botão várias vezes, Chuck voa por alguns segundos.



Bônus

Após ultrapassar cada fase, você tem a chance de ganhar vidas e novas poções. Isto dependerá do número de moedas que Chuck conseguirá juntar durante o jogo e também de sua sorte. Cada moeda vale uma múmia. Escolha as posições para colocar os heróis e deixe o jogo rolar.

Itens

Poção Vermelha (Xenon) - provoca um terremoto destruindo todos os inimigos da tela durante dez segundos.



Poção Azul (Swill) - invencibilidade por dez segundos.
Poção Amarela (Trioxy) - controle da poderosa bola de luz, que pode ser usada contra os chefes inimigos.
Poção Verde (Freeiz) - paralisa os inimigos por dez segundos.
Tubos de Ensaio - dão rapidez e saltos maiores para Chuck.
Poção Laranja - aumenta a força dos golpes da múmia.
Moedas - são usadas na fase de bônus.





Primeira Fase (Abdomainland)

Logo no início desta fase, Chuck tem de ficar ligado para pegar a cabeça de caveira que está no canto esquerdo da tela. Com ela, o herói consegue destruir os adversários com maior facilidade. Para derrotar os fantasmas e lobisomens, é só pular em cima deles. Em alguns estágios, como este, Chuck encontrará um mastro flexível. Ao se pendurar nele, o herói será atirado para cima podendo atingir as plataformas do topo da tela. Vá destruindo todas as estatuetas que você encontrar: elas contêm itens. Mas tome cuidado, algumas escondem fantasmas.

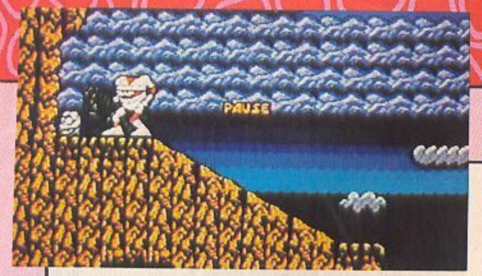
O segundo estágio da fase é vertical. Você deve saltar com habilidade, usando as paredes de impulso — que na realidade são blocos com setas de onde saem cabeças —, para chegar ao topo.

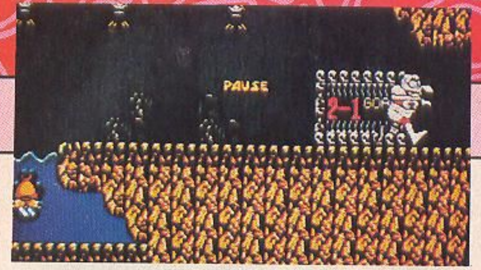
Agora no terceiro estágio, vá para a direita e pegue a poção. Ela será essencial para que Chuck passe para a segunda fase. Vá andando para esquerda até encontrar o inimigo. Para derrotar o monstro, que tem um capacete com chifres, use a seguinte tática: chegue bem perto dele e soque sua barriga. Quando o monstro atacar Chuck, pule em cima de sua cabeça e ataque-o pelas costas. Após destruí-lo, vá para o alto da tela: lá existem mais itens a espera de Chuck.



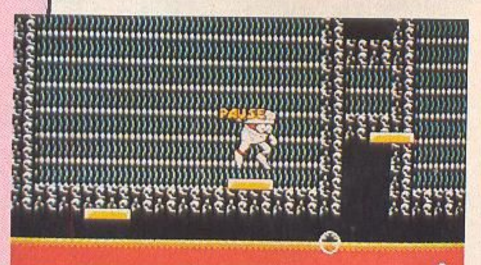
















Segunda Fase (Beau Island)

Chuck não precisa nadar para alcançar o próximo estágio. A cabeça de caveira está no topo da tela, a espera do herói. Após passar pelo vento, continue andando pela direita e por baixo. Se o herói for por cima, encontrará uma parede que o impedirá de passar.

Neste segundo estágio Chuck será obrigado a nadar. A cabeça de caveira está novamente a espera da múmia no alto da tela. Para conseguir uma vida extra, destrua a estatueta da foto. No final deste estágio preste muita atenção aos movimentos das plataformas. Elas poderão derrubar Chuck na lava ou esmagá-lo no teto.

A cabeça de caveira é o elemento essencial para que nosso amigo alcance a próxima fase. O inimigo agora é um sapo-boi gigante. Acabe com ele chegando bem perto e golpeando suas costas sem parar. Passe por baixo quando o sapo pular. Não esqueça de apanhar os itens que estão no alto da saída.

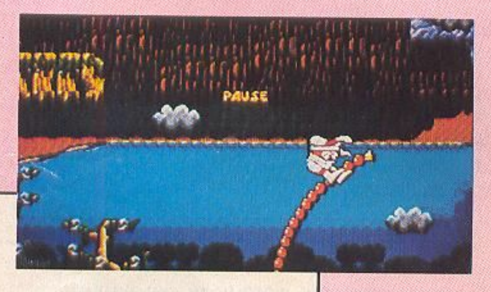


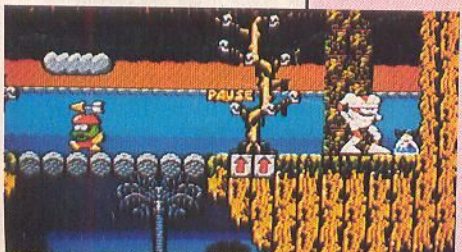


Terceira fase (Tibuland)

Tome bastante cuidado com o totem assassino, que persegue Chuck por todo este estágio. Destruindo a primeira estátua, você ganha a cabeça de caveira. Cuidado também com as paredes que dão impulso. Elas podem jogar a múmia para trás, bem de encontro ao totem.

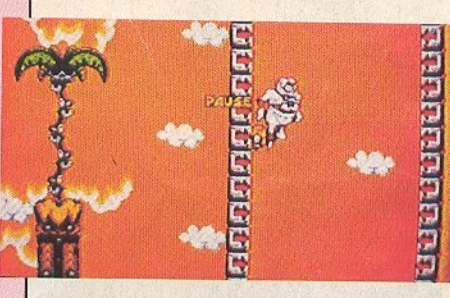
O segundo estágio é vertical. Use as paredes de impulso para chegar ao topo da tela. O item essencial está atrás dos blocos, que devem ser destruídos. Chuck só encontrará a cabeça de caveira no final do estágio. O inimigo-chefe da fase é um monstro verde que está em cima de um chafariz. Destrua o bandido pulando e golpeando sua cara. Cuidado quando ele virar a cabeça, pois lançará bolas de fogo sobre o herói.

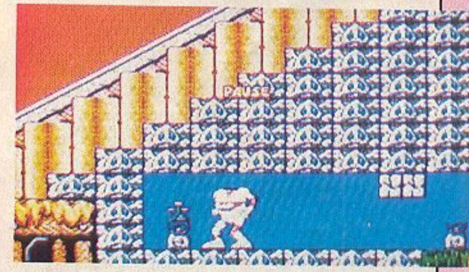


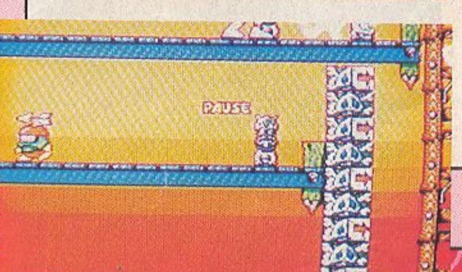










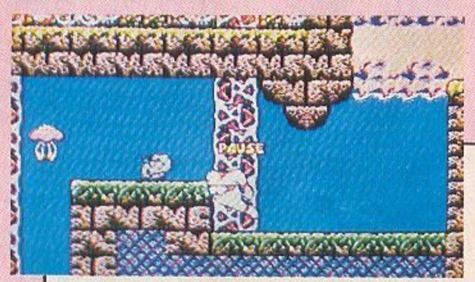




FOTOS: NORBERTO MARQUES



DECAPATTACK





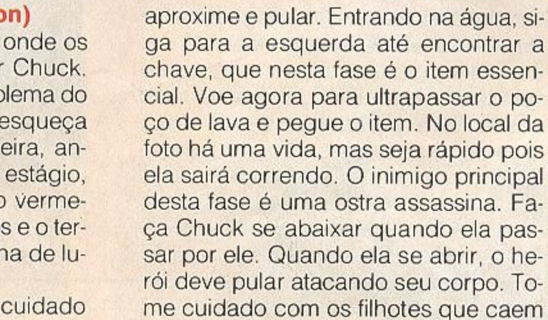






FOTOS: NORBERTO MARQUES

Quarta fase (Armington)



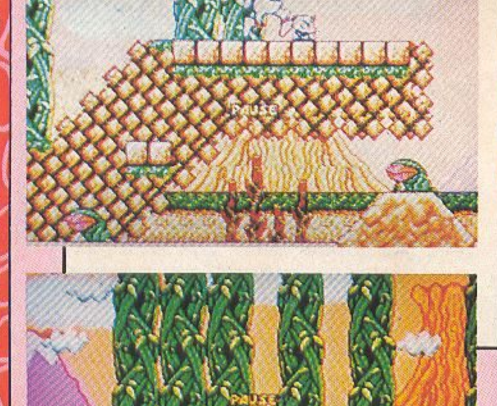
Caminhe sempre por cima, onde os inimigos não podem alcançar Chuck. Na parte de água, o maior problema do herói serão as medusas. Não esqueça de apanhar a cabeça de caveira, antes de passar para o segundo estágio, onde você deve usar a poção vermelha. Aqui os inimigos são muitos e o terremoto evitará que Chuck tenha de lutar contra todos eles.

No terceiro estágio tome cuidado com o peixe vermelho. A melhor tática contra o inimigo é esperar que ele se aproxime e pular. Entrando na água, siga para a esquerda até encontrar a chave, que nesta fase é o item essencial. Voe agora para ultrapassar o poço de lava e pegue o item. No local da foto há uma vida, mas seja rápido pois ela sairá correndo. O inimigo principal desta fase é uma ostra assassina. Faça Chuck se abaixar quando ela passar por ele. Quando ela se abrir, o herói deve pular atacando seu corpo. Tome cuidado com os filhotes que caem de guarda-chuvas. Use a poção laranja para facilitar o trabalho da múmia.













Quinta Fase (Pumpington)

A cabeça de caveira agora está no tanque de água a espera de Chuck. Vá pelo alto da tela e não esqueça de ir quebrando os blocos. No fim do estágio existe uma vida. Um monstro-trator com poderosas garras tentará acertar Chuck já no segundo estágio. Quebre os blocos rapidamente e ultrapasse. A melhor estratégia para fugir da planta carnívora é dar um pulinho perto do degrau. A planta automaticamente subirá para a segunda plataforma. Agora Chuck tem de subir no primeiro degrau e a planta descerá para o chão. Volte para o começo da tela, pegue velocidade e suba até a estátua. A cabeça de caveira estará a sua espera novamente. No local da foto existe um microscópio. Ele é o elemento essencial para a mudança de fase. O inimigo-chefe é uma topeira de óculos. Use a poção laranja e ataque o monstro sem perdão.



Sexta fase (Last Leg Land)

Chuck agora terá de enfrentar as geleiras, mas cuidado porque aqui a múmia vai escorregar. No primeiro estágio Chuck poderá "plantar" os pinguins no chão para destruí-los. Fique ligado, porque logo depois do poço existe uma parede de impulso. Vá até ela calmamente para não ser empurrado de volta. O segundo estágio é, novamente, vertical. Use as setas para subir até o topo das geleiras.

Já no terceiro estágio passe correndo pelo local da foto e pegue o cajado mágico que se parece com uma lupa. Este é o item essencial para a mudança de fase. Elimine as tartarugas se protegendo nos blocos de gelo. A cabeça de caveira espera por Chuck novamente no final deste estágio. O inimigo principal agora é um gorila enorme. Aproveite para acertar o bicho toda vez que ele pular ou levantar os braços.



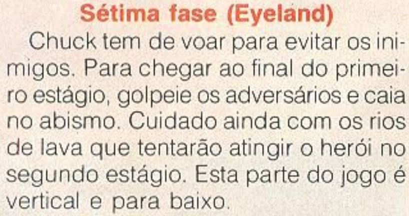








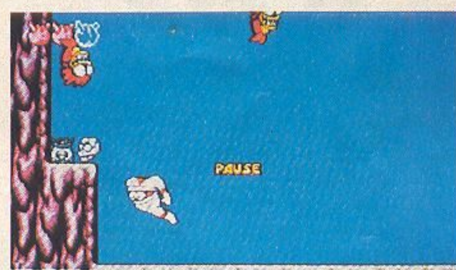




Sétima fase (Eyeland)

Chuck tem de voar para evitar os inimigos. Para chegar ao final do primeiro estágio, golpeie os adversários e caia no abismo. Cuidado ainda com os rios de lava que tentarão atingir o herói no segundo estágio. Esta parte do jogo é vertical e para baixo.

Já no último estágio do game, desça o primeiro rio e pegue mais uma vez a cabeça de caveira. Não esqueça também de apanhar o cálice, que nesta fase é o elemento essencial. Agora chegou a vez de enfrentar o malvado Max D.Cap. Bata seguidamente na sua cara. Cuidado com as bolas de fogo que saem de sua boca e com as pedras que caem do teto da caverna. Pronto, Chuck conseguiu finalmente acabar com Max e deixar a ilha livre de suas loucuras. O professor Frank N. Stein está satisfeito com o herói e como prêmio transforma seu corpo mumificado em ser humano. Mais um "happy end"!

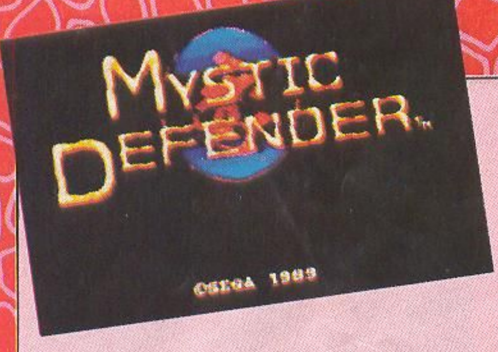






FOTOS: NORBERTO MARQUES





MYSTIC DEFENDER









DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

Zareth, discípulo de Zao, o mais cruel demônio do universo, planejou uma maneira de trazer seu mestre de volta a vida. Para isso, o malvado raptou a bela Alexandra, que está presa no castelo Azuchi, e deseja roubar sua alma para reavivar Zao. Joe Yamato é o único homem com habilidade e poder suficientes para derrotar os vilões. Mas antes de alcançá-los, Joe terá de enfrentar uma trilha cheia de monstros e seres malignos. Para cumprir sua missão, o herói conta com uma arma muito especial: a mágica. Na tela de opções, você pode escolher o nível de dificuldade do game e também o número de vidas de Joe. Boa sorte!

Itens



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Poder — aumenta a barra de poder, para que a mágica seja usada mais rapidamente

1 UP — uma vida extra



Força — aumenta uma unidade de vida

Comandos

Direcional — andar e abaixar
Botão A — escolher a mágica
Botão B — atirar
Direcional e **Botão B** — girar a mágica de fogo
Botão C — saltos
Direcional e **Botão C** — direcionar o salto

Mágicas




Psycho Magic (Mágica Psíquica)

Através da concentração mental, Joe consegue formar uma bola de poder radiante. Quando a barra de poder estiver cheia, a bola explodirá em três globos.



Flame Magic (Chama Mágica)

Joe pode se concentrar para envolver-se numa nuvem de fogo. Com este poder o herói usa uma chama para "fritar" seus inimigos. Esta mágica aparece somente no final da primeira fase.



Sonic Magic (Mágica Sônica)

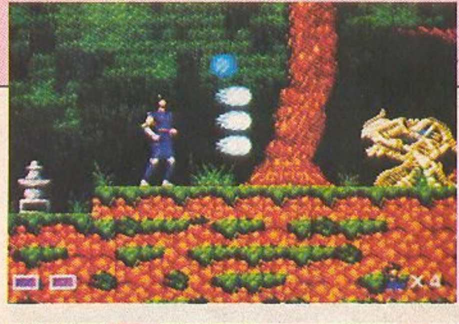
Joe recebe seis bolas que voam simultaneamente e ricocheteiam, reduzindo seus inimigos a pó. Esta mágica aparece na segunda fase.



Thunder Dragon Magic (Mágica Dragão Trovão)

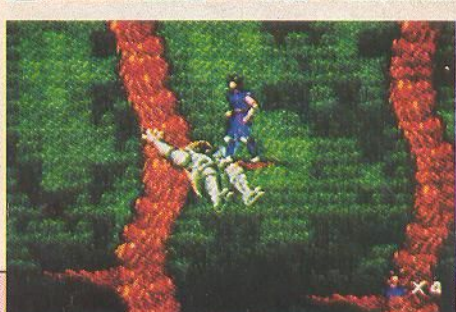
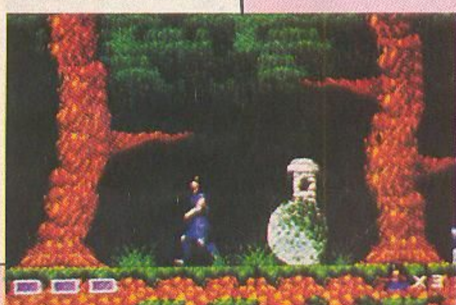
Usando esta mágica, Joe assume o incrível poder do Dragão. Com ele, o herói consegue destruir todos os inimigos da tela. Guarde o poder para ser usado, principalmente, na última fase. Apesar de poderosa esta mágica acaba rapidamente.

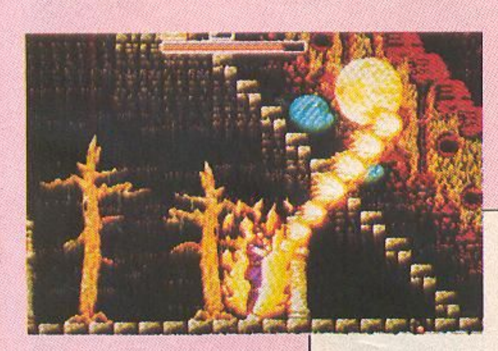


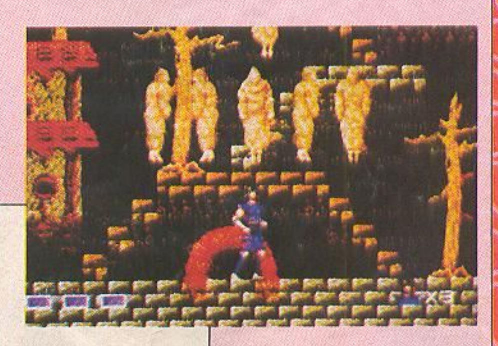



Primeira fase — A Floresta

Joe inicia esta aventura usando uma arma comum. Não esqueça de ir apanhando os itens durante o caminho. Para acabar com os dois primeiros monstros, o cachorro de aço e a lagarta gigante, use a Mágica Psíquica. Após derrotar a lagarta, o herói encontra a Chama Mágica. O inimigo da fase é um demônio de armadura. Para acabar com ele, espere o monstro atacar e dispare um supertiro (Mágica Psíquica). Quando o demônio se transformar em bola, suba rapidamente nas árvores: o monstro ficará invencível. Com apenas dois supertiros, Joe consegue eliminar o inimigo. Parabéns!



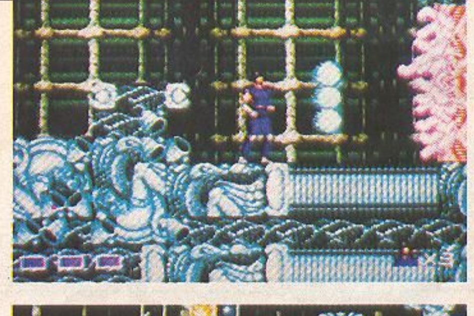


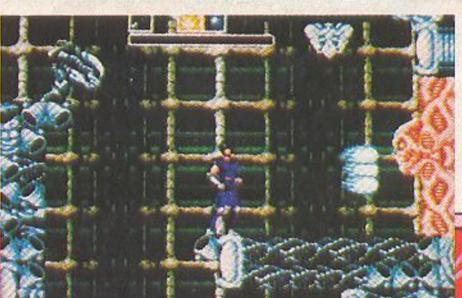
Segunda fase — Escada-Labirinto

Agora com a Chama Mágica nas mãos, aproveite para "fritar" seus adversários. Recarregue sempre o poder, após os disparos (aperte o Botão **B**). Não esqueça de procurar mais uma vez pelos itens de força e poder. No final da fase, Joe encontra a Mágica Sônica. Para acabar com os inimigos, cinco homens-fantasmas, use a Mágica Psíquica. Vá atirando até liquidar com todos eles.

Terceira Fase — O Aposento das Máquinas do Demônio

Use mais uma vez a Mágica Psíquica para acabar com as paredes de tentáculos. Cuidado porque os pedaços da parede que se soltam podem ferir Joe. Não adianta atirar neles. Os robôs também são invencíveis. Tome cuidado com o fogo que eles soltam. A melhor tática para acabar com os monstros-lesmas é usar a Mágica Psíquica. Apanhe a vida da foto. A cabeça que sai da parede também vai dar trabalho ao herói. Acabe com ela distribuindo tiros. Fique ligado para apanhar a Mágica Dragão-Trovão, que está no final da fase. Neste estágio não há um inimigo principal.





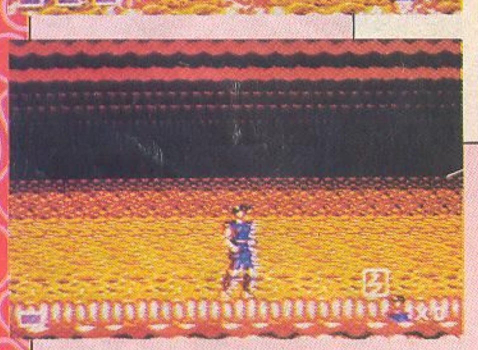

FOTOS: NORBERTO MARQUES

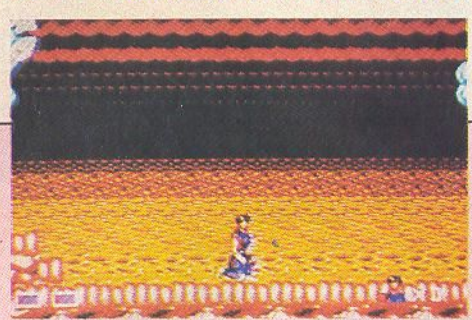
Quarta fase — O Lago de Lava

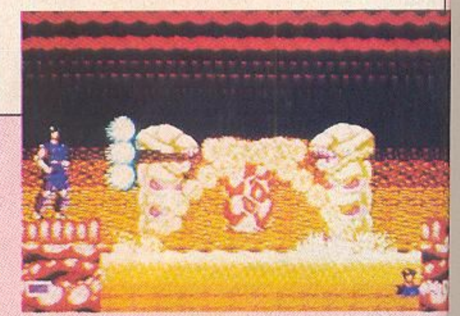
Agora Joe está num lago de lava e todo o cuidado é pouco para não escorregar. Cuidado também com as rochas quentes. As pedras que não se movimentam são as mais perigosas: elas afundam quando Joe pula. Para derrotar o olho de metal, fique no canto da tela toda vez que ele se mover. Quando ele se abrir, use a Mágica Sônica. Após derrotar o primeiro olho, pegue a Mágica Dragão-Trovão. Acabe com o segundo olho para enfrentar o inimigo da fase: as duas lagartas. Desvie de seus tiros pulando na rocha que está no meio da tela. Para acabar com as monstras use mais uma vez a Mágica Psíquica, atirando em suas cabeças.

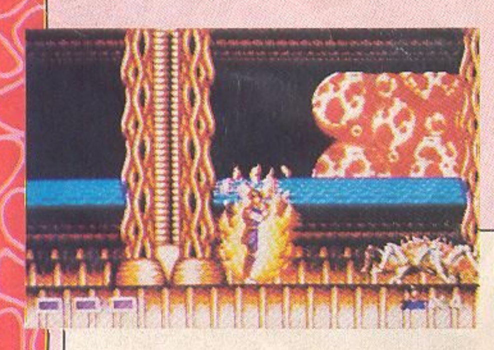
FOTOS: NORBERTO MARQUES

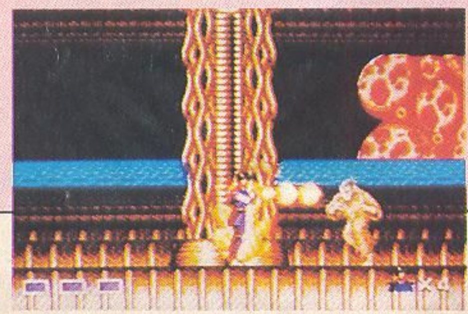


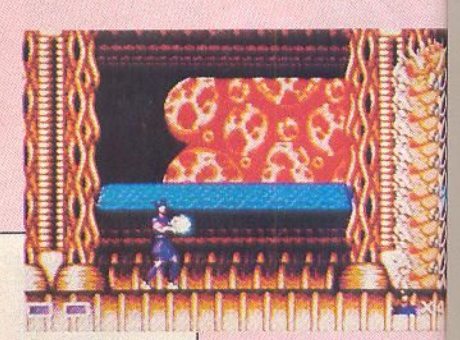






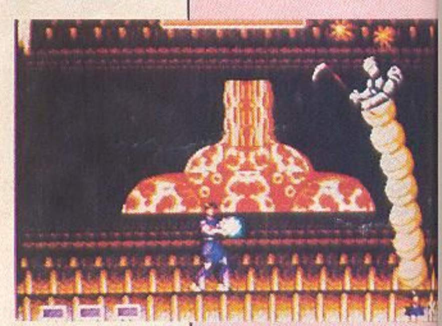




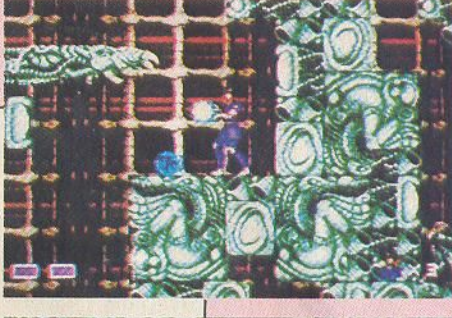


Quinta Fase — A Cova da Aranha

Joe está agora na cova das aranhas e para acabar com elas o herói deve usar a Chama Mágica. Cuidado também com os homens que se transformam em aracnídeos e atiram shurikens (estrelinhas) de fogo. O inimigo desta fase é o Verme da Morte. Ele se forma toda vez que nove aranhas se agrupam na forma de uma torre. Acabe com o verme usando a Mágica Psíquica na cabeça do monstro. Quando a torre se transformar em aranhas novamente, pule por cima delas e não pare de atirar. O Verme da Morte se formará novamente. Use a mesma tática para acabar com o monstro de uma vez. Na segunda parte desta fase, Joe deve usar a Mágica Sônica e a Psíquica contra o novo inimigo: uma coluna de aranhas com cabeça de cavaleiro medieval. Cuidado pois a coluna também ataca o herói. Desvie e acabe com ela.

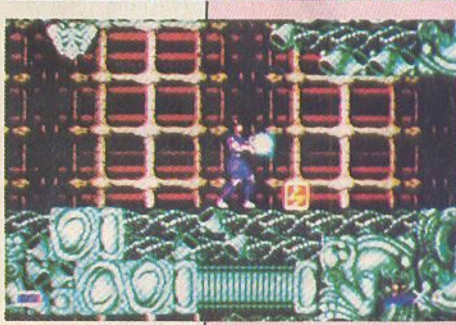


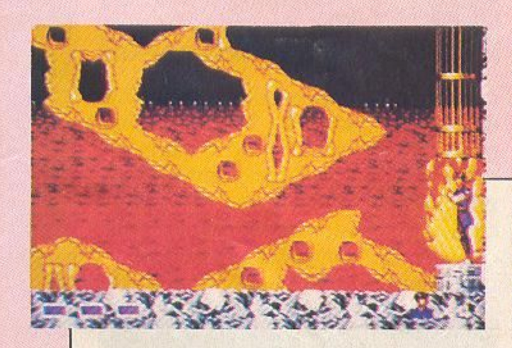


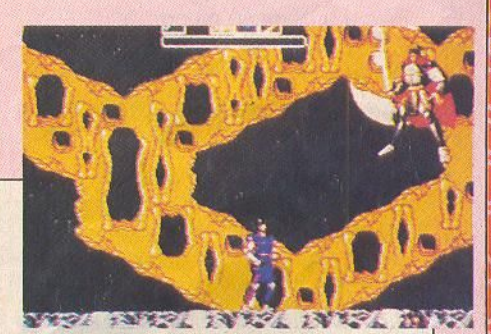


Sexta Fase — O Aposento das Máquinas dos Fantasmas

Esta fase é muito parecida com a fase três. As paredes de tentáculos reaparecem, mas a Chama Mágica é fatal. Não esqueça de apanhar os itens que estão escondidos dentro do quarto. Para acabar com os fantasmas, use a Mágica Sônica. Pegue a vida extra e novamente a Mágica do Dragão-Trovão. Nesta fase não há um inimigo final.



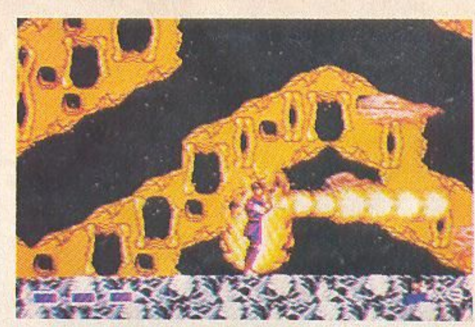


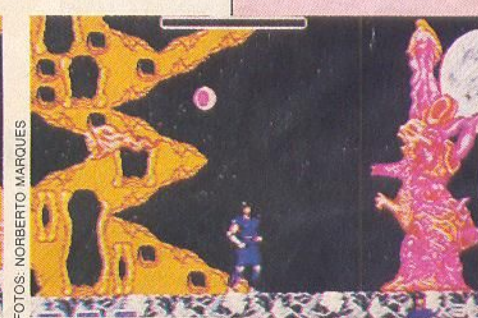
Sétima fase — O Labirinto-Elevador

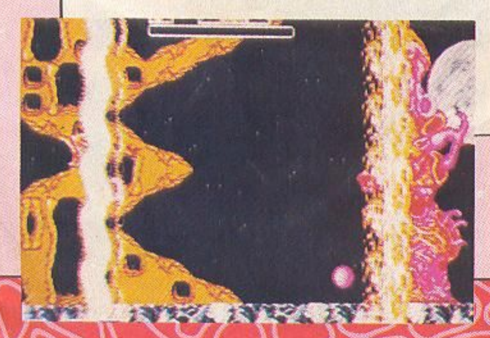
Escape de um aposento a outro usando os elevadores, mas fique ligado para não se perder. Cuidado com as duas plataformas de elevador que estão encostadas. A da direita leva Joe para as salas onde ele já passou. Já a da esquerda, leva o herói ao final da fase. Fique esperto para escapar das metralhadoras que estão no chão e no teto. Não deixe nem um item escapar: Joe tem de enfrentar Zao. Pegue a Mágica Dragão-Trovão mais uma vez. Agora chegou a vez do herói enfrentar Zareth. Para acabar com o discípulo de Zao, use a Mágica Sônica e fique bem no meio da tela. Não pare de atirar e defenda-se da espada de fogo do inimigo. Parabéns, você conseguiu!

Oitava fase — O Covil de Zao

Joe agora tem de lutar contra Zao, o mago mais cruel do universo. Mas uma surpresa: Alexandra está em cima de sua cabeça. Use a Chama Mágica para acabar com os peixes voadores que saem da boca do inimigo. Para derrotar Zao, use a Mágica Psíquica em sua cabeça e, em seguida, toda a Mágica Dragão-Trovão que você guardou durante o jogo. Pronto, você conseguiu acabar com Zoa e salvar a bela Alexandra.


FOTOS: NORBERTO MARQUES







FOTOS: NORBERTO MARQUES

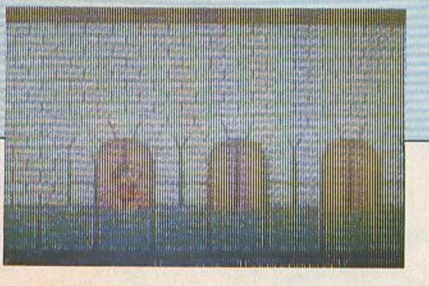
CASTLE OF ILLUSION

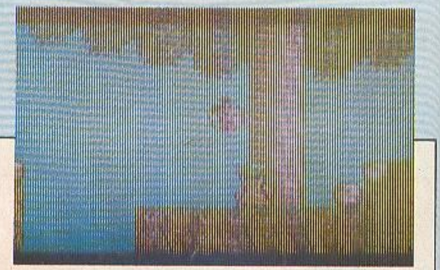


TIPO: Aventura

Mickey Mouse está em apuros: a malvada bruxa Mizrabel raptou sua namorada Minie e a prendeu no Castelo das Ilusões. Mickey quer resgatar sua amada de qualquer jeito, mas para isso o pequeno herói terá de atravessar cinco mundos e ir apanhando cristais para conseguir chegar ao castelo. Ajude Mickey em sua difícil missão!

Comandos
Direcional - movimentos do Mickey
Botão 1 - pegar e atirar pedras
Botão 2 - pulo e bundadas (acionar duas vezes)



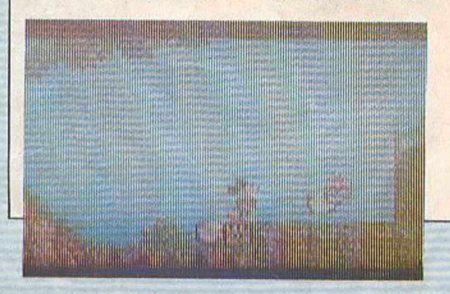


Floresta Encantada

Este é o primeiro mundo onde Mickey deve procurar o cristal, que o levará até o Castelo das Ilusões. Tome cuidado com os pequenos troncos que tiram energia do herói. Acabe com eles dando bundadas. As plantas atiradoras também vão incomodar Mickey. A melhor arma contra elas são as pedras. Apanhe uma no caminho e jogue quando você chegar perto da planta.

Mickey agora deve descer a primeira escada e caminhar para o lado esquerdo. Para pular as paredes mais altas é só pegar uma pedra e usar como suporte. No local da foto, há uma passagem que faz Mickey cortar caminho: é só destruir as duas pedras que tapam o buraco.

Após a queda, desça a primeira escada do lado esquerdo e continue caminhando. Mickey vai encontrar o inimigo da fase, um grande tronco, que atira e vira furacão. Acabe com ele dando bundadas assim que o monstro encostar na parede e antes de ele começar a atirar. Pronto, Mickey conseguiu o primeiro cristal!





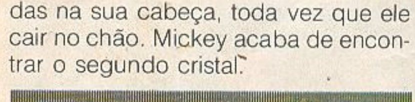


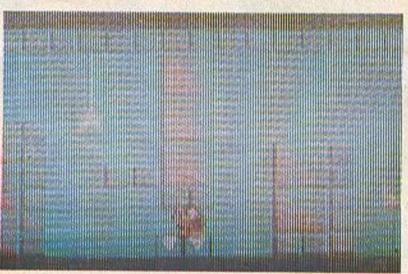
Fábrica dos Brinquedos

Neste fantástico mundo, Mickey deve tomar cuidado logo na primeira passagem. O melhor é agachar para não cair no abismo. Para alcançar a escada, pegue uma carona na fumaça do trem.

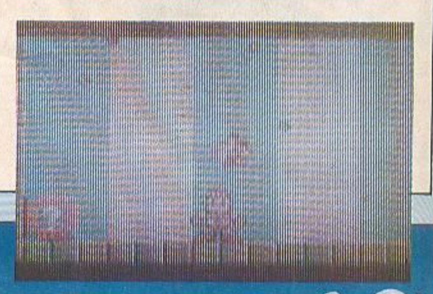
Mickey vai encontrar então uma parede fechando seu caminho. Para abri-la, basta colocar uma pedra em cima do pino que está ao lado. Quando o herói estiver descendo o morro, pule para chegar à passagem secreta que levará Mickey até o inimigo.

Ande para a esquerda para pegar a chave. Ela abre a porta do inimigo, que está embaixo. O inimigo da fase é um palhaço que sai de uma caixa de brinquedos. Desvie das bolas que caem do teto. Destrua o palhaço dando bundadas na sua cabeça, toda vez que ele cair no chão. Mickey acaba de encontrar o segundo cristal.

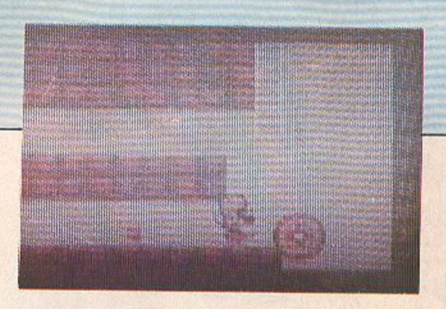














Fábrica de Doces

Mickey agora tem de ser rápido, porque a tela anda sozinha. Procure a vida que está escondida embaixo da segunda plataforma. Cuidado com a rosca de leite, corra para não ser pego.

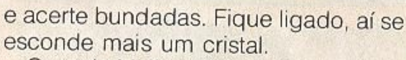
No local da foto, opte por continuar andando à esquerda em vez de subir as escadas. O inimigo da fase é um monstro de chocolate. Para acabar com ele, primeiro fique no canto da tela, entre ele e a parede. Logo após o monstro socar esta parede, passe por ele, pegue o pedaço de chocolate mais escuro que cair — cuidado, pois Mickey não pode ser atingido pelos pedaços — e vá para a parede oposta. Quando o monstro se formar de novo, jogue o chocolate em sua cabeça. Repita, então, esta operação por mais quatro vezes. Mickey encontra mais um cristal. E desta vez mais duas portas também.

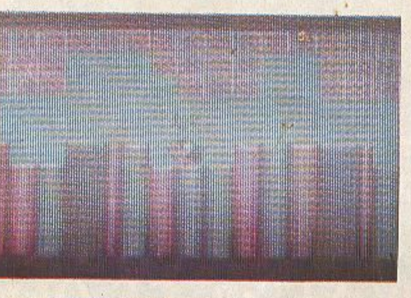
Biblioteca

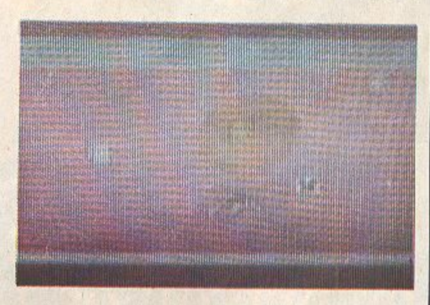
Atrás da primeira porta, Mickey encontra uma incrível biblioteca. Suba somente a segunda escada. A melhor tática para desviar do avião é abaixar no local da foto. Mickey deve então entrar dentro da xícara. Para isso, é só pular na colher de açúcar, que funciona como uma catapulta, jogando Mickey para o alto. O herói cai então, automaticamente, dentro da xícara.

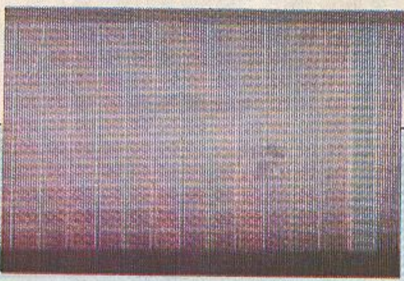
Na terceira caixa de itens, que se esconde na xícara de café, há uma vida. Pegue-a. Cuidado com as notas musicais que se desprendem. Desvie delas e acerte bundadas. Fique ligado, aí se esconde mais um cristal.

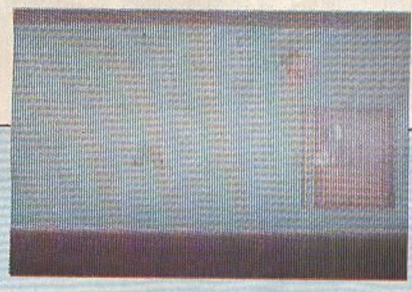
Quando Mickey estiver descendo as escadas, entre à esquerda no local da foto. O herói encontra então uma passagem secreta que o fará encontrar mais uma vida. O inimigo da fase é um enorme livro que atira letras. Pule nelas para alcançar o livro e acertar bundadas. Mais um cristal já está no papo!









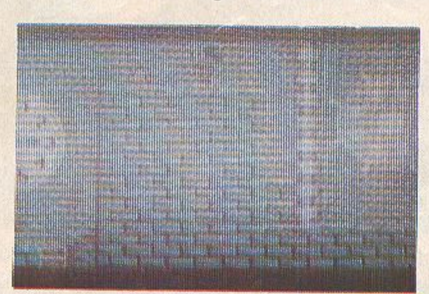


Sala das Máquinas

Ao lado do relógio há mais um cristal. Mas Mickey não consegue alcançá-lo ainda. Suba no pêndulo para chegar ao outro lado. Mickey deve então subir a escada e continuar andando para direita. Descendo a próxima escada Mickey acha uma estrela escondida. Ela aumenta a energia do herói. Agora sim Mickey consegue pegar o cristal do início da fase.

Suba as plataformas para chegar ao outro lado. O inimigo da fase é um relógio de pêndulo. Cuidado com as pequenas porcas que ele solta e com o seu visor, que ataca Mickey. Para acertá-lo, dê bundadas toda vez que ele descer. Mickey encontra o último cristal.







FOTOS: NORBERTO MARQUES

GAME GEAR

CASTLE OF ILLUSION

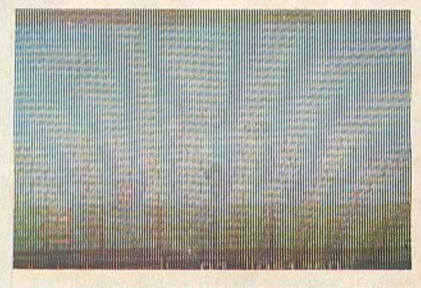
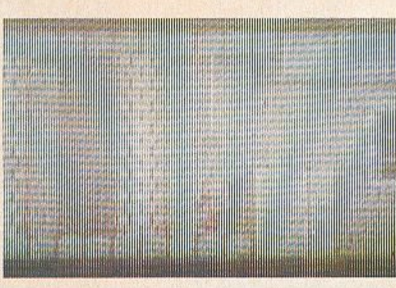
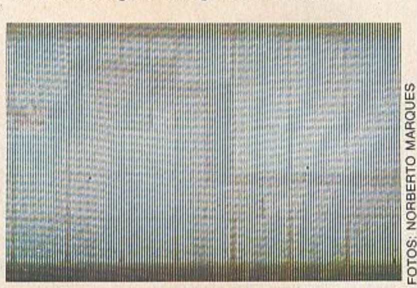
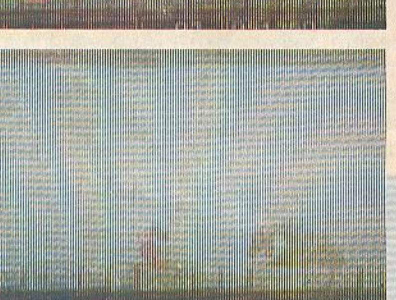
Castelo

Agora com todas os cristais nas mãos, Mickey consegue chegar ao Castelo das Ilusões. Mas as coisas se complicam novamente e o pequeno herói tem mais algumas etapas para vencer antes de encontrar a malvada Mizrabel. Já dentro do castelo, cuidado com os fantasmas. A escuridão também é grande. Para vencer o problema pegue a lanterna de luz.

Quando Mickey encontrar os três fantasmas, dê bundadas e passe rapidamente para o outro lado. No local da foto, abaixe e deixe a tela empurrar Mickey. Este é o único modo do nosso amigo conseguir passar.

Para achar o caminho certo, Mickey tem de descer a segunda escada. Quando ele encontrar três portas, escolha a do meio e entre. Agora o herói encontra um enorme dragão verde, que solta fogo pela boca. Desvie do seu fogo se escondendo no canto direito da tela. Aqui se esconde também a pedra, com a qual Mickey deve atacar o monstro. Para isso é só subir no muro.

Pronto, Mickey encontra agora Mizrabel! Jogue a luz em cima da feiticeira para destruí-la. Mas tome cuidado com os tiros que ela dispara. A missão é difícil, mas Mickey atinge seu objetivo e consegue resgatar Minie.

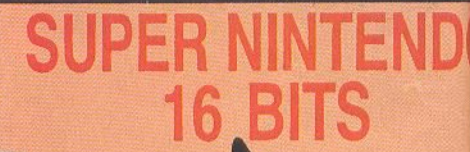







FOTOS: NORBERTO MARQUES

BRINQUEDOS LAURA JÁ TEM O VÍDEO GAME QUE DEIXOU OS JAPONESES DE OLHOS ARREGALADOS.

- Incríveis imagens em 3 dimensões
- Cores espetaculares
- Som Digital Estéreo
- Controle de Alta Tecnologia
- Incluindo o novo jogo *Super Mario World™*







Nintendo
Most Advanced Entertainment System

Aceita-se C.C. • Vendas Via Sedex • Grande Variedade de Jogos

• Morumbi Shopping - Fones: (011) 531-7293 • 535-5261
• Shopping Paulista - Fones: (011) 251-2818 • 289-1058



Brinque Laura
O Mundo dos Games nos Shoppi

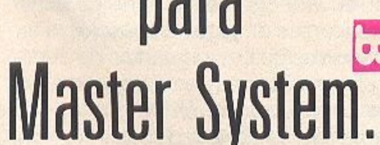
CITY GAME



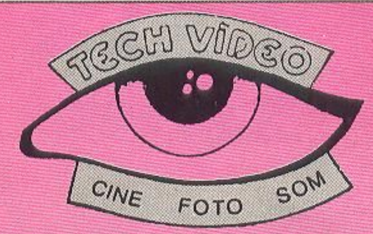




Aguarde
VIDEOGAME
ESPECIAL
Mapas
completos
com todas
as dicas
de Shinobi
e Vigilante,
para
Master System.







O PARAÍSO DOS VIDEOGAMES NO SHOPPING

CARTUCHOS P/ MASTER SYSTEM

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO
INDIANA JONES
STRIDER
SONIC
MICKEY
PHANTASY STAR
F-16 FIGHTER
ZILLION
SEGA CHESS (XADREX)
GOLVELIUS
Y'S
SECRET OF SHINOBI
RASTAN
BASKET
HERCS
LORD OF THE SWORD

CARTUCHOS P/ MEGA DRIVE

QUACKSHOT
SUPER VOLLEY BALL
FANTASIA
STRIDER
SONIC
ARNOLD PALMER T. GOLF
CYBERBALL
SECRET OF SHINOBI
MYSTIC DEFENSE
BURNING FORCE
MOONWALKER

CARTUCHOS P/ GAME GEAR

WOODY POP
OUT RUN
NINJA GAIDEN
MICKEY
SHINOBI
G-LOC
SUPER-MONACO GP
WONDER BOY
PSYCHO WORLD
SHAPES AND COLUMNS

CARTUCHOS P/ NINTENDO

GOLGO 13
TARGET RENEGET
BURAI FIGHTER
RESCUE
BATTE CHESS
DIRTY HARRY
ROLETA
HARLEM GLOBETROTTERS
PETER PAN
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER
AFTER BURNER
FRANKENSTEIN
ROCKETEER
NINJA GAIDEN III
SUPERMARIO 3

MINIGAMES

MICKEY MINIE
DONALD PATETA
FORMULA INDY

CONSOLES E ACESSÓRIOS

ADAPTADOR DE REDE P/
GAME GEAR E GAME BOY

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL VIA SEDEX

TECH VÍDEO

SHOPPING CENTER IBIRAPUERA
PISO JURUPIS - LOJA 15-B
TEL.: (011) 543-7403/542-2584
SHOPPING ARICANDUVA
LOJA 127
TEL.: (011) 271-8062

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM
NINTENDO
MEGA DRIVE
ATARI-GENESIS
BIT SYSTEM
PHANTOM
DYNAVISION II
TOP GAME

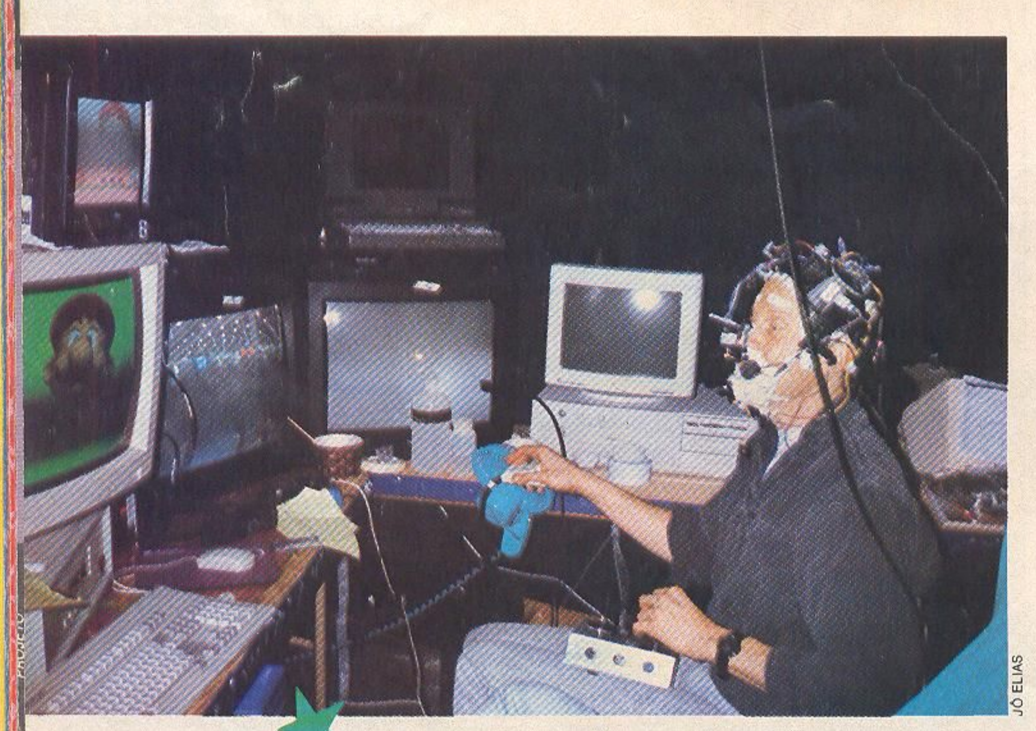
- AUTORIZADO DYNACOM
- Assistência Técnica especializada em Vídeo
- Game de todos os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc.
- Transcodificamos Super Famicom/Super NES em 4 horas Garantia de 1 ano
- Transcodificamos Neo Geo Turbo Grafx/PC Engine/ em 24 horas. Garantia de 1 ano
- Modificamos Módulo RF do Super Famicom/Super NES, para entrar em Canal 3.
- Transcodificamos Nintendo Americano e Japonês em 2 horas. Garantia de 1 ano.
- Transcodificamos Mega Drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano
- Destravamos Nintendo Americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo
- Modificamos Módulo RF do Nintendo Japonês para entrar em Canal 3
- Temos modulador RF para Mega Drive Japonês
- Temos Transcoder externo para video games

R. Sta. Efigênia, 295
1º andar - conj. 115
CEP 01207 - S.P.
Atendemos todo Brasil via Sedex
FONES: (011) 222-1471
(011) 222-9083

Autorizada Belém/PA
ALLTEC Informática Ltda.
R. João Balbi, 1186 Sala 07
FONE: (091) 229-7353

LAS VEGAS
A MAIOR FEIRA DE VIDEOGAME DO MUNDO

Lançamentos de jogos, equipamentos, acessórios e muito mais. Confira como foi a International Winter Consumer Electronics Show.



JÔ ELIAS

No estande da Nintendo qualquer pessoa conversava com Mário Bros., ao vivo, numa tela. Atrás, toda a tecnologia para tornar isso possível.

Uma grande festa, com a participação de todos os heróis possíveis (e impossíveis) em centenas de telas dos videogames mais incríveis. Assim foi a **International Winter Consumer Electronics Show** (Mostra Internacional de Inverno de Produtos Eletrônicos), realizada no **Las Vegas Convention Center** (Centro de Convenções de Las Vegas), em Las Vegas, Nevada, Estados Unidos, entre os dias 9 e 12 de janeiro deste ano.

A **CES** — como esta imensa feira de eletrônica é chamada pelos americanos — é o mais importante evento do mundo para o setor de videogame, e reúne os principais fabricantes de jogos e consoles, além de fabricantes de equipamentos de áudio, vídeo e computadores, em 13 grandes pavilhões de exposição. O mercado de videogame tem se destacado cada vez mais e, neste ano, já ocupava dois pavilhões inteiros.

Lá foi possível encontrar de tudo: de astros de verdade como o atual campeão do mundo de boxe, o norte-americano Evander Holyfield, a astros da fantasia, como Mario e seu dinossauro Yoshi e até mesmo o porco-espinho mais rápido do mundo, Sonic, agora também estrela na telinha do Game Gear (o portátil da Sega e da Tec

Toy). Mas o principal não faltou: centenas de televisores (e videogames) instalados, com todos os sistemas da Sega e Nintendo, já tradicionais nas páginas de **VIDEOGAME**, e também da Atari (Lynx), NEC (TurboGrafx-l6 e PC Engine) e SNK (Neo Geo) exibiam os últimos lançamentos em games. Para quem quisesse jogar e experimentar.

WCES: como foi

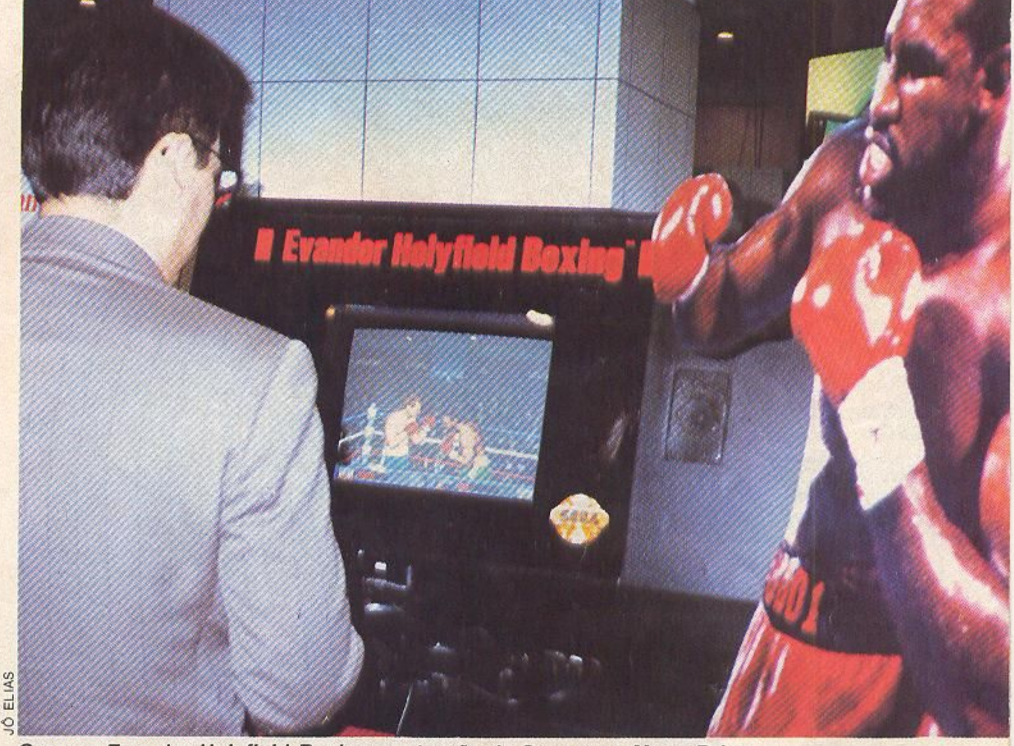
Nos dois grandes pavilhões que a **WCES** reservou para as indústrias de videogame, o que mais se fazia era jogar as novas atrações. Eram centenas de televisores que não se cansavam de exibir astros como Sonic, Capitão América, Batman, Bart Simpson e Pato Donald, entre os mais conhecidos no Brasil, e também novos heróis, como Joe & Mac, um casal de trogloditas, Darkwing Duck, um pato superengraçado — entre os games Nintendo — e Chuck Rock, a atração para Genesis (o nosso Mega Drive).

O primeiro — e maior — pavilhão contava com vários expositores de acessórios e games para computadores PC e Amiga, mas o maior estande era mesmo o da Sega of America. Agregado ao estande da Sega estavam localizados todos os estandes de empresas licenciadas, que produzem games e acessórios para os sistemas Genesis, Master System e Game Gear. Ainda estavam presentes neste pavilhão a SNK, que exibia o seu sofisticado Neo Geo e vários novos jogos, e a Nintendo of America, que mostrava os seus três sistemas (Super Nintendo, Nintendo e Game Boy) e alguns acessórios.

O estande da Sega contava com muitas atrações, e as vedetes eram os novos jogos com vozes digitalizadas — Joe Montana II Sports Talk Football (Sega of America), lançado recentemente, e o MLBPA Sports Talk Baseball (Sega of America), cujo lançamento está previsto para o primeiro semestre de 1992. Além desses games e de muitos outros lançamentos (veja em destaques), podia-se tirar uma foto abraçado com Sonic ou ainda se deliciar com as últimas novidades para o Game Gear, em dois ambientes especialmente reservados para esse portátil.

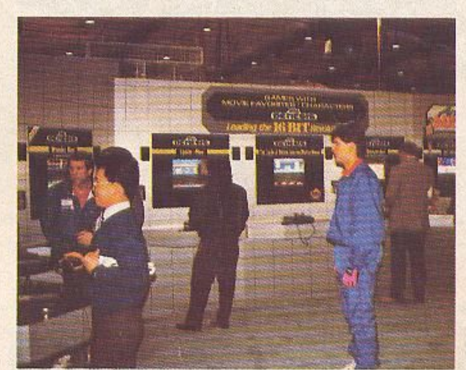
Mas a grande atração na Sega foi mesmo o game Evander Holyfield Boxing, estrelado pelo atual campeão mundial Evander Holyfield. Neste game, você vai enfrentar vários adversários e disputar o título com o campeão. A grande característica são os gráficos excelentes, e a boa movimentação dos boxeadores no ringue. O lançamento está previsto para este ano, ainda sem data, e foi anunciado pelo próprio Holyfield no estande da Sega.

O segundo pavilhão, um pouco menor, foi dedicado exclusivamente ao sistema Nintendo e seus licenciados. No centro, estava o maior estande de toda a exposição, da Nintendo of America, e à volta as empresas licenciadas, exibindo os últimos lançamentos e os futuros também, além de ▶



JÓ ELIAS

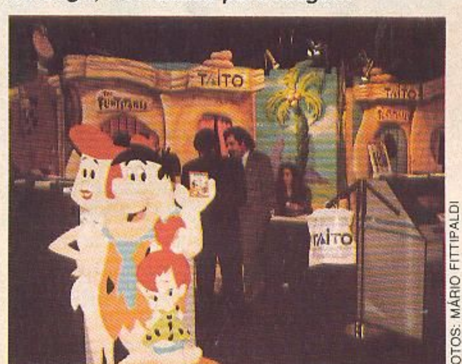
O game Evander Holyfield Boxing, a atração da Sega para Mega Drive.



Na Sega, novidades para Mega...



...e um setor só para Game Gear.

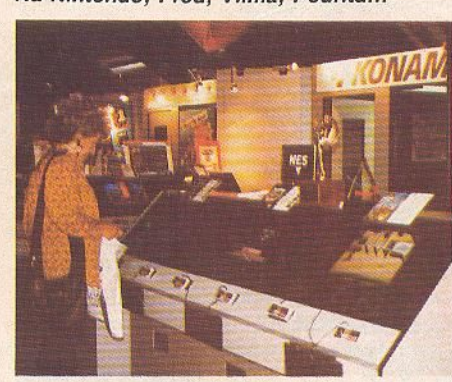


Na Nintendo, Fred, Vilma, Pedrita...

FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI



...alguns heróis da luta-livre...

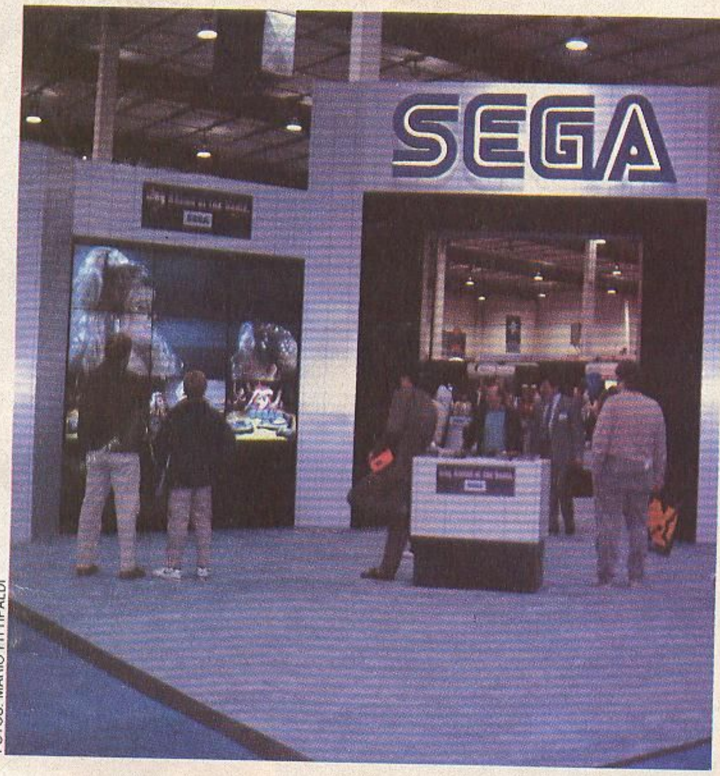


e muitos consoles à disposição.



Houve até shows para divertir o público.





O estande da SEGA, o maior do primeiro pavilhão. Uma das gigantes japonesas do videogame, a empresa lidera o mercado de consoles de 16 bits com o Genesis.

FOTOS: MARIO FITTIPALDI

muitos acessórios. A vedete era o sensacional Super Scope, uma espécie de bazuca para o Super Nintendo (veja detalhes em Bits, nesta edição), que podia ser experimentada, e sensacionais lançamentos como Lakers x Bulls (Eletronic Arts) e Bart's Nightmare (Acclaim), para Super Nintendo, Mega Man 4 (Capcom), Teenage Mutant Ninja Turtles III: The Manhattan Project (Konami/Ultra) para Nintendo e Bart Simpson's Escape from Camp Deadly (Acclaim) para Game Boy.

A Nintendo preparou ainda dois espetáculos especiais que encantaram os visitantes. Em um deles, Mario brincava com as pessoas em um dispositivo eletrônico chamado de **Mario In Real Time (MIRT)**. Ele aparecia em um telão e seus movimentos eram os movimentos reais de um operador, transmitidos à tela por um complexo sistema de sensores ligados à cabeça (do operador). Através de uma câmera de vídeo, "Mario" sabia quem se aproximava da tela e logo iniciava a conversa. E, quando o repórter de **VIDEOGAME** sacou a máquina para fotografá-lo, foi logo fazendo pose, mandando o fotógrafo caprichar em um engraçado inglês com sotaque italiano. Outro divertido espetáculo foi um show de aproximadamente dez minutos de duração com malabaristas, cantores e bailarinos que apresentavam os produtos e as características dos sistemas da empresa. Mario também participava do show através de outro **MIRT**, anunciando o lançamento de 35 novos jogos para Nintendo 8 bits na primeira metade deste ano.

Tendências

O ponto forte desta edição da **WCES** foi a acirrada disputa pelo mercado de consoles de quarta geração, com tecnologia de processamento de dados em 16 bits. Os consoles Sega Genesis, Super Nintendo e TurboGrafx-16 vão rapidamente crescendo em vendas e tomando conta do mercado, com números absolutamente impressionantes.

Só para se ter uma idéia, a Sega of America vendeu 1,6 milhão de unidades de seu console Genesis nos Estados Unidos em 1991, atingindo a marca de 3,0 milhões de unidades vendidas. E a Nintendo vendeu, desde o lançamento do Super Nintendo nos Estados Unidos, em agosto do ano passado, até o final de dezembro, mais de 2,0 milhões de unidades. Ou seja, "um aparelho em cada 5 segundos de horário comercial", como prefere dizer Peter Main, vice-presidente de marketing da Nintendo. A NEC não divulgou o volume de vendas do seu aparelho, mas garante que houve aumento em relação a 1990.

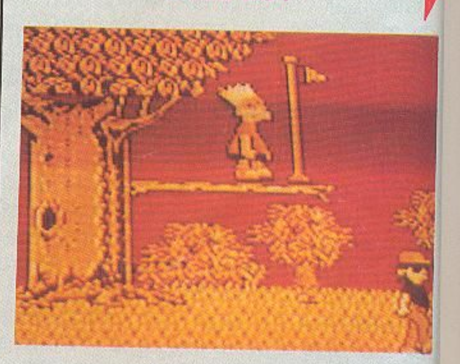
Todos esses números levam a pelo menos uma certeza: o mercado de videogame ainda vai "pegar fogo". A disputa por alguns pontos percentuais a mais de participação no mercado acaba resultando em muitos lançamentos, seja de novos títulos, cada vez mais sofisticados, ou de acessórios incríveis. Outro ponto positivo é a queda de preços, especialmente de cartuchos. Já podem ser comprados jogos de Genesis ou de Super Nintendo por menos de US$ 50,00, que são preços compatíveis com os de cartuchos de 8 bits. O que significa um ano cheio de novidades, que **VIDEOGAME** vai mostrar para você, sempre em primeira mão. ●

Mário Fittipaldi, enviado especial a Las Vegas.

O QUE VEM POR AÍ

A Winter Consumer Electronics Shows deste ano mostrou muitas novidades em games para todos os sistemas. São todos jogos lançados em dezembro de 1991 ou que ainda vão ser lançados até a metade de 1992, e que você vai ficar conhecendo agora. A grande vedete era a família Simpson, especialmente o garoto Bart, com lançamentos em todos os sistemas da Nintendo e a promessa de estrelar jogos também da Sega. O principal game com a participação de Bart Simpson, para os consoles Nintendo, você pode conhecer inteirinho na seção Nintendo desta **VIDEOGAME**. E os outros grandes lançamentos também estão aí. Entre parênteses estão os nomes dos fabricantes. Confira todas essa novidades que em breve você poderá comprar ou alugar.

GAME BOY



Bart Simpson's Escape From Camp Deadly (Acclaim)

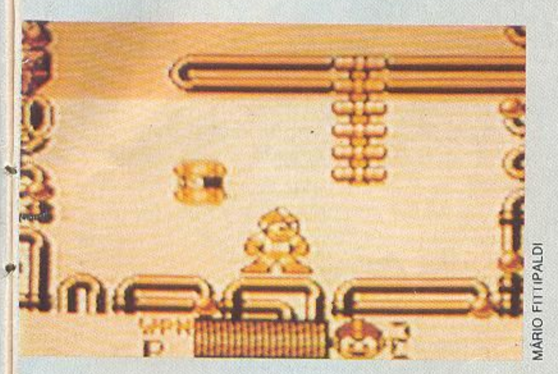
Bart e sua irmã Lisa estão passando as férias em um daqueles acampamentos de escola, repleto de desafios atléticos e de jogos, que Bart não aprecia muito. E, ainda por cima, a disciplina imposta pelos monitores é militar. Determinado a escapar, Bart deve enfrentar serpentes, piranhas e outros inimigos até conseguir seu objetivo. Lançado em Dezembro de 1991.

Battletoads (Tradewest)

Os sapos estão de volta, nesta sensacional aventura lançada em dezembro de 91. A Luta com Dark Queen continua, des-



ta vez com gráficos surpreendentes para Game Boy, excelente música e possibilidade de dois jogadores simultaneamente, desde que se interligue dois aparelhos por cabo.



MÁRIO FITTIPALDI

Mega Man II
(Capcom)

Nesta aventura, com o lançamento previsto para Fevereiro de 92, o herói Mega Man está novamente às voltas com o terrível cientista do mal, Dr. Wily. Ele invadiu o Instituto de Tempo e roubou um projeto experimental. Mega Man deve derrotar Dr. Wily e recuperar os projetos, enfrentando robôs da série Mega Man 2 e 3 da versão Nintendo, e contando com a ajuda valiosa de Rush, o cãozinho robô.

E mais:

* **Adventure Island (Hudson Soft)**
* **Beetlejuice (LJN)**
* **Days of Thunder (The Software Toolworks)**
* **Elevator Action (Taito)**
* **Ninja Gaiden Shadow (Tecmo)**
* **Return of The Joker (Sunsoft)**
* **Robocop 2 (Ocean)**
* **Star Trek (Konami/Ultra)**
* **Terminator 2: Judgement Day (LJN)**
* **Who Frammed Roger Rabbit? (Capcom)**
* **Yoshi (Nintendo of America)**

GAME GEAR

The Lucky Dime Caper starring Donald Duck
(Sega of America)

Nesta aventura, Huguinho (Huey), Zezinho (Dewey) e Luisinho (Louie) foram seqüestrados. E a autora da façanha não poderia ser outra senão a terrível bruxa Maga Patalógica (Magica de Spell). Donald e seus amigos devem enfrentar todos os perigos de sete terras mágicas, derrotando inimigos e encontrando chaves para portas secretas. Ele deve salvar seus sobrinhos e, de quebra, ainda recuperar a moedinha da sorte de Tio Patinhas, em poder da terrível bruxa. Demais, não? Lançado no final de 1991.



DIVULGAÇÃO

Sonic The Hedgehog
(Sega of America)

O porco-espinho mais veloz do mundo está agora em sensacional cartucho para Game Gear, a grande vedete da Sega para esta feira. Sonic deve libertar animais transformados em robôs pelo terrível Dr. Ivo Robotnik, exatamente como nas aventuras para Mega Drive e Master System. Os gráficos foram desenvolvidos especialmente para Game Gear, e o cartucho revela muitas surpresas. Lançado no final de 1991.

E mais:

* **Aerial Assault (Sega of America)**
* **Chessmaster (Sega of America)**
* **Clutch Hitter (Sega of America)**
* **David Robinson Basketball (Sega of America)**
* **Fantasy Zone (Sega of America)**
* **Ninja Gaiden (Sega of America)**
* **Popils (Tengen)**
* **The Simpsons: Bart vs. Space Mutants (Flying Edge)** ►

NETUNIA GAME

426 SW 8TH STREET - SUITE 05
MIAMI - FLÓRIDA.

Distribuidor de Aparelhos e Cartuchos Originais







Super Famicom GAME GEAR
SEGA GENESIS MEGA DRIVE



TODOS OS LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM U.S.A. E JAPÃO.



- Fornecemos orientação gratuita p/ montagem de locadoras.
Solicite um dos nossos representantes.
- Despachamos para todo o Brasil, entrega super rápida.
- Temos todos os títulos com os melhores preços.
Consulte-nos.

VENDAS POR ATACADO

SOMENTE CARTUCHOS E APARELHOS ORIGINAIS

NETÚNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

SÃO PAULO - FONE: (011) 66-3318 - FAX: (011) 66-5618

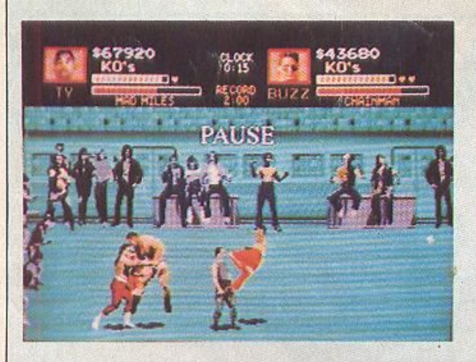
O QUE VEM POR AÍ


DIVULGAÇÃO

MEGA DRIVE

Chuck Rock (Virgin Games)

Chuck Rock é um simpático e apaixonado troglodita. Talvez até meio folgado. Seus problemas começaram quando seu rival no amor, Gary Gritter, seqüestrou Ophelia, sua "esposa". Chuck se envolve em determinada busca, através de cinco engraçadíssimas fases — claro, repletas de inimigos, onde a velha e eficiente força bruta entra em jogo. Mas não ria dele. Afinal, ele pode ter sido seu antepassado. Lançado no final de 91.

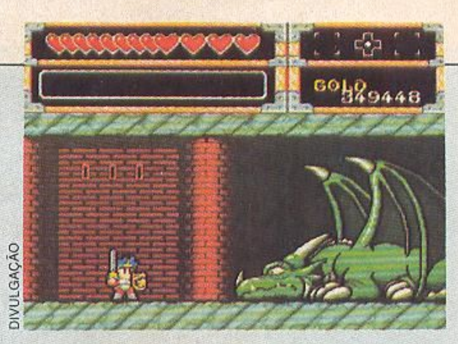


Pit Fighter (Tengen)

Pit Fighter é o mesmo game de luta dos fliperamas. Nesta versão para o Mega Drive, lançada na segunda metade de 1991, o mais incrível são os gráficos, obtidos a partir da digitalização (cópia para o computador) de fotos. São 10 inimigos para serem derrotados em lutas excitantes, com grande variedade de golpes e movimentação precisa do personagem na tela.

Wonder Boy in Monster World (Sega of America)

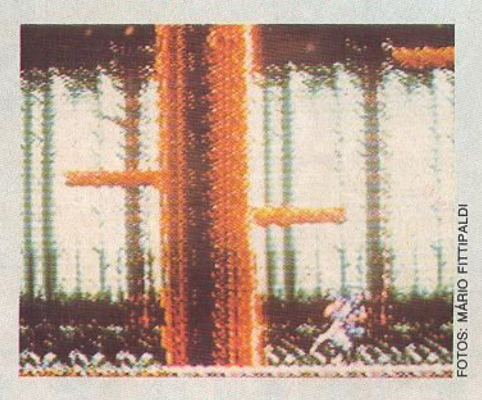
Wonder Boy vai também estrelar uma aventura para Mega Drive, a partir de Fevereiro de 92 — data prevista para o lançamento. Seu planeta foi invadido e dominado por terríveis monstros, e o garoto deve derrotá-los para salvar sua terra e seu


DIVULGAÇÃO

povo. Ele contará com a ajuda de um dragão para encontrar passagens secretas e escapar dos ataques mortais. Muita ação e bons gráficos nesta nova aventura.

E mais:
* **Galaxy Force II (Sega of America)**
* **Golden Axe II (Sega of America)**
* **Lemmings (Sunsoft)**
* **Rolling Thunder 2 (Namco)**
* **Terminator (Virgin Games)**

MASTER SYSTEM


FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

Ninja Gaiden (Tecmo)

Além da versão de Sonic The Hedgehog para Master System, a novidade para este console ficou por conta de Ninja Gaiden. Você se envolverá em lutas contra terríveis inimigos, tentando ajudar o mestre ninja Ryu Hayabusa a derrotar as forças do mal. O game apresenta bons gráficos e muita ação.

NINTENDO

Darkwing Duck (Capcom)

Darkwing Duck, o pato espião, terror dos facínoras, sempre surpreende seus inimigos em seus vôos noturnos. Mas, desta vez, perigosos agentes da organização F.O.W.L. estão tentando dominar a cidade com sua onda de crimes. Este é mais um trabalho para Darkwing Duck e seu fiel parceiro Launchpad, num game que promete ser uma das sensações do ano. Lançamento previsto para Junho de 92.

Mega Man 4 (Capcom)

Mega Man está de volta, mas desta vez seu inimigo não é Dr. Wily. É que o terrível Dr. Cossack também tem mania de construir robôs — e, com eles, tentar dominar todo o planeta Terra. Mega Man deve derrotar todos os robôs inimigos em 16 fases, e trazer para a justiça o novo cientista vilão. Para facilitar sua tarefa, Mega Man conta com uma nova arma, Mega Buster. Previsto para Fevereiro.

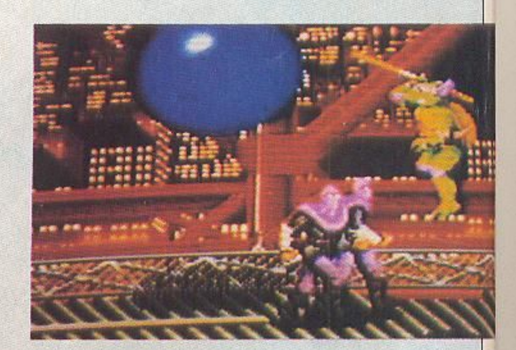


E mais:
* **Barcelona'92 (Capcom)**
* **Darkman (Ocean)**
* **The Empire Strikes Back (JVC)**
* **The Flintstones: Bedlam in Bedrock (Taito)**
* **Joe & Mac (Data East)**
* **The Return of Jedi (Konami/Ultra)**
* **Robocop 3 (Ocean)**
* **Star Trek (Konami/Ultra)**

SUPER NINTENDO

The Simpsons: Bart's Nightmare (Acclaim)

Mais uma aventura sensacional do endiabrado Bart, que será lançada na primeira metade deste ano. Desta vez, ele sonha que sua lição de casa "fugiu" pela janela de seu quarto, e ele sai, alucinadamente, para recuperá-la. Mas cuidado com os carros e outros inimigos, que tentarão impedir Bart de recuperar sua lição e, com isso, levar a maior bronca da professora. Que pesadelo, hein?



Teenage Mutants Ninja Turtles IV: Turtles in Time (Konami/Ultra)

As tartarugas voltam a atacar, devendo lutar para salvar April O'Neil e a Estátua da Liberdade das mãos de Destruidor e Krang. Este game é uma versão para Super Nintendo do sensacional TMNT II: The Arcade Game, que ainda faz sucesso no sistema de 8 bits. Mas com melhores gráficos e efeitos sonoros, além de novos golpes. Cowabunga!

Mário Fittipaldi, enviado especial a Las Vegas

99999997

RECORDS

Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo, Master System e Mega Drive. Se o seu resultado for melhor, não deixe de mandar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida. Se o jogo não tiver pontuação, vale a foto do final. Continuam valendo os recordes de Mega Drive. Não esqueça de escrever o nome do jogo, o sistema e o placar, e seu nome poderá ser incluído na relação. Também valem jogos que não constam desta lista.

NINTENDO

NOME	JOGADOR	RECORDE
ADVENTURE ISLAND	Celeste S. Guimarães	190.360
CASTLEVANIA	Juliano Seizo Uchi	999.990
THE SIMPSONS: BART VS.THE SPACE MUTANTS	Omar Cantidiano C. Lopes	1.036.380
GIRUS	Eduardo Fonseca	9.999.990
GODZILA	Eduardo Fonseca	21.031.720
KARATE KID	Ricardo S. Gonçalves Jr.	9.999.900
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Jader Luís da Cas	2.719.700
WOLVERINE	Toni Ricardo Cavalheiro	54.150
YO! NOID	Leandro Stoppo	9.999.990



DUCK TALES
Tiago Valejo Marsaioli 14.180.000

Fonte: VIDEOGAME, janeiro de 1992.

MASTER SYSTEM

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Gustavo Sayão	16.662.900
ALEX KIDD IN THE SHINOBI WORLD	Dionísio Cason	999.900
ALTERED BEAST	José Eduardo L. Vargas	834.900
E-SWAT	Luís Augusto F. Veiga	347.100
GHOULS'N'GHOSTS	Ricardo Serra de Souza	612.000
JOGOS DE VERÃO	Felipe Arias Prieto	9.0
KENSEIDEN	Roberto Franco Pinto	4.518.300
PHANTASY STAR	Fábio da C. Nascimento	Terminado
RAMBO III	Julio Cesar Claudio	97.850
RASTAN	Gustavo Sayão	271.500
SHAPES AND COLLUMNS	Alexandre de Medeiros	2.351.010
SHINOBI	Ronaldo José Mazzini	99.900
VIGILANTE	Marcio S. Bittencourt	99.900

SUPER FUTEBOL II
César Augusto S. Ishida
Terminado



Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, janeiro de 1992.



SHADOW DANCER
Equipe Thunder Game
1.874.700

MEGA DRIVE

NOME	JOGADOR	RECORDE
ALTERED BEAST	Elizandra Bolonha	1.011.600
GHOSTBUSTERS	Éder Kobashi Kumayama	10.651.000

GALERIA DOS FERAS

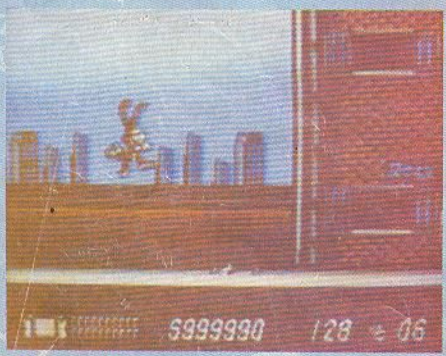
A promoção Batman (Nintendo), E-SWAT (Master System) e Strider (Mega Drive) chegou ao final e os nomes de quem levou as camisetas **VIDEOGAME**, com as respectivas fotos, você poderá conferir na edição 12 de **VIDEOGAME**

A partir de agora, os **Jogos do Mês** são:

Nintendo: Rockin' Kats
Master System: Phantasy Star
Mega Drive: Spider Man

Não deixe de mandar sua pontuação. As maiores em cada sistema valem uma camiseta **VIDEOGAME**. Valem todas as fotos da tela que comprovem a pontuação dos jogos Spider Man e Rockin' Kats, assim como a tela final de Phantasy Star. As cartas devem chegar à redação até 29 de fevereiro de 1992. Em caso de empate, a decisão será por sorteio.

Confira agora os vencedores da promoção Yo! Noid, Rastan e Sonic The Hedgehog:



Nintendo Yo! Noid:
Vitor F. F. Zucarino
Rio de Janeiro, RJ

Mega Drive Sonic The Hedgehog:
Michael Christian Selbmann
Canoinhas, SC



A redação da **VIDEOGAME** não recebeu nenhuma carta com a tela do jogo Rastan até o dia 15 de janeiro de 1992.

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM
The Simpsons: Bart vs. The World	1	Indiana Jones e a Última Cruzada
Flintstones: Bedlam in Bedrock	2	Rastan
Tom & Jerry	3	Phantasy Star
Batman: Return of The Joker	4	Mônica no Castelo do Dragão
Wolverine	5	Jogos Olímpicos
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	6	Sonic The Hedgehog
Star Wars	7	Mickey Mouse: Castle of Illusion
Battletoads	8	Danan
Super Mario Bros. 3	9	Golvellius
Captain Planet	10	Alex Kidd in Miracle World



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Toni Ricardo Cavalheiro (dicas e estratégias), Sílvia Szarf, Léo Varella, Thiago Lopes Melo, Luís Carlos Mazzaferro Jr., Alexandre Barros da Silva, Takeshi Suzuki. Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão: Rosana Mauro, Marina Macri, Sueli Aparecida Silva e Regina Maria Dias.
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbet Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação), Carlos Alberto Farias, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Cássia P. Celestino (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi, Lícia Gláucia Pacheco.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Mari Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação), Laércio da Silva (Tráfego).

RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SíMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga - Rua do Cadete, 209 - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

ANER

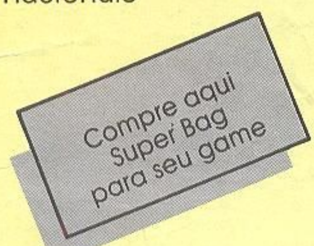
VÍDEO MAGIC

A MAIOR E MELHOR ASSISTÊNCIA TÉCNICA DO BRASIL

Nintendo® SUPER NINTENDO SUPER Famicom® Sega. Genesis

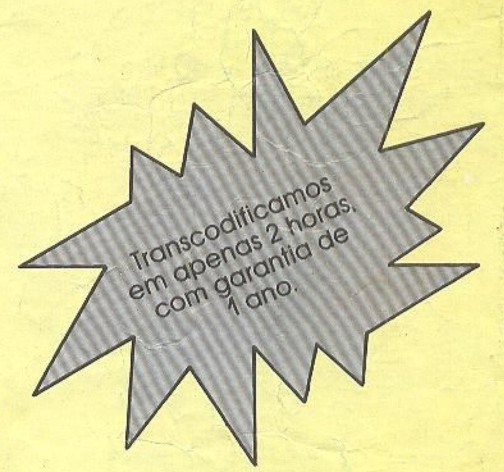
TRANSCODIFICAMOS

- Neo-Geo em 4 horas
- Modificamos Super Famicon e Super-Nes europeu para entrar no canal 3
- Destravamos Nintendo americano e Mega-Drive japonês para rodar cartuchos nacionais



Vendemos

- Super-Nes transcodificado pronta-entrega
- Cartuchos de Super-Nes e Mega-Drive pronta-entrega
- Acessório para seu game em geral
- Conversores de R.F. para Mega-Drive japonês de fabricação própria
- **Kits transcodificadores** para Super-Nes, preços especiais para oficinas e locadoras
- Transcorder externo **Astrovídeo**, o melhor do mercado



ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Especializados em games e televisores importados

VÍDEO MAGIC

CONSULTE-NOS!

Não seja enganado!!
Faça uma transcodificação legítima do fabricante no seu equipamento.

Atendemos todo o Brasil via Sedex.

Assistência técnica

Av. Jacutinga, 316 - São Paulo (S.P.) CEP 04515

Fone: (011) 530-6012/240-7104

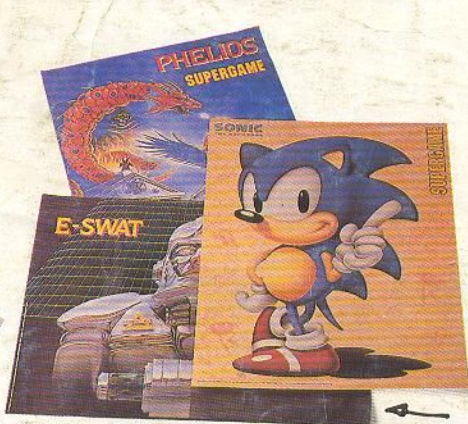
O GALPÃO JÁ É DISTRIBUIDOR NACIONAL TEC TOY. AGORA É OFICIAL.

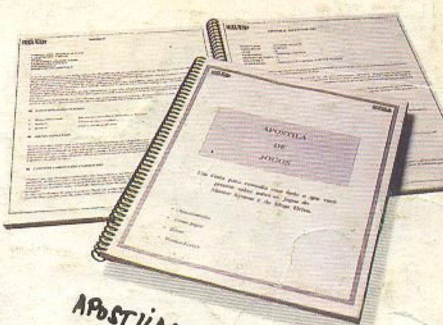
Quem tem locadora de games ou quer entrar neste negócio que cresce sempre (ôpa), agora pode entrar pela porta da frente: o Galpão dos Eletrônicos acaba de ser nomeado distribuidor oficial da Tec Toy.
Tudo que é cartucho, acessório e console o Galpão tem com precinho de distribuidor!

E ao comprar no Galpão, você ganha excelentes materiais promocionais, como camisetas, posters, apostilas com dicas de todos os jogos e expositores pra incrementar de verdade o seu negócio.
Fale com a gente.
Do milharal ao pantanal, o Galpão é que distribui Tec Toy legal.



Despachamos via Sedex para todo o Brasil.





APOSTILAS CHEIAS DE DICAS: VOCÊ VAI VIRAR PROFESSOR!

OLHA OS POSTERS DOS CARAS

OLHA SÓ AS CAMISETAS!

EXPOSITORES PRA ALUGAR MAIS E FAZER MENOS BAGUNÇA.

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - travessa da Av. Rudge, 550 - SANTANA: Av. Braz Leme, 2366

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTE NO INTERIOR DE SÃO PAULO - TEL.: (0192) 51-9295 (SR. ILDO)